

Naam: Ilias Mahdad, Dave Havelaar, Étiënne Espacia  
Studentnummer: 1836587, 1882008, 1876943  
Datum: 12-01-2024

Werkplaats: Steam Project

Klas: TICT-ICT-V1B

Inhoudsopgave

[Inleiding 3](#_Toc187614189)

[Gebruikte technologieën 4](#_Toc187614190)

[Toelichting SDG 8 5](#_Toc187614191)

[Verwijzingen 6](#_Toc187614192)

[Bijlage 1: logboek 7](#_Toc187614193)

[Sprint 1 8](#_Toc187614194)

[Sprint planning 8](#_Toc187614195)

[Sprint 2 9](#_Toc187614196)

[Sprint planning 9](#_Toc187614197)

[Sprint review 10](#_Toc187614198)

[Sprint retrospective 11](#_Toc187614199)

[Sprint peerassessments 12](#_Toc187614200)

[Sprint 3 15](#_Toc187614201)

[Sprint planning 15](#_Toc187614202)

[Sprint demo en review 16](#_Toc187614203)

[User Stories (demo en review) 17](#_Toc187614204)

[Demo presentatie 18](#_Toc187614205)

[Sprint retrospective 19](#_Toc187614206)

[Sprint Peerassessments 20](#_Toc187614207)

[Sprint 4 23](#_Toc187614208)

[Sprint planning 23](#_Toc187614209)

[Sprint demo en review 23](#_Toc187614210)

[User Stories (demo en review) 24](#_Toc187614211)

[Demo presentatie 25](#_Toc187614212)

[Sprint retrospective 26](#_Toc187614213)

[Sprint peerassessments 27](#_Toc187614214)

# Inleiding

In dit verslag beschrijven we ons werk aan de **Steam Box**, een project waarmee we technologie inzetten om een maatschappelijk doel te bereiken. Het doel van de Steam Box is om mensen met een beperking te ondersteunen door een product te ontwikkelen dat zij zelf in elkaar kunnen zetten. Hiermee kunnen zij werkervaring opdoen, een inkomen verdienen en actief bijdragen aan de maatschappij. Dit project sluit aan bij **SDG 8: Waardig werk en economische groei**, dat zich richt op het creëren van werkgelegenheid en inclusie.

Tijdens het project hebben we samengewerkt als team en verschillende tools en technologieën ingezet, zoals PyCharm, Azure-database en hardware zoals een Neopixel en afstandssensor. We hebben ook een grafische gebruikersinterface (GUI) ontwikkeld om het gebruik van de Steam Box eenvoudig en toegankelijk te maken. Dit verslag bevat een overzicht van de gebruikte technologieën, hoe de SDG is toegepast en hoe we als team hebben samengewerkt om de Steam Box te realiseren.

We bespreken ook de uitdagingen die we zijn tegengekomen, hoe we die hebben opgelost en wat we hebben geleerd. Het doel is om niet alleen een werkend product te maken, maar ook iets dat echt een verschil kan maken voor mensen in de samenleving.

# Gebruikte technologieën

In ons project hebben we een ruime schap aan technologieën en tools gebruikt om de ontwikkeling van de Steam Box te bouwen. Hieronder volgt een overzicht van de belangrijkste technologieën en hun bijdrage aan het waarmaken van ons doel:

***Softwaretools:***

1. **Thonny**
2. **PyCharm/** **Visual Studio Code**

Deze tools speelde een centrale rol in ons project als een ontwikkelomgeving die ons in staat stelde om verschillende aspecten van het project effectief te beheren. We gebruikten PyCharm voor het ontwikkelen van beschrijvende en voorspellende statistieken. Daarnaast bood PyCharm tools aan voor het koppelen van onze applicatie met de SQL-database op Azure, wat essentieel was voor het opslaan en ophalen van gegevens. Ook werd PyCharm ingezet voor de ontwikkeling en debugging van de grafische gebruikersinterface (GUI), waarmee gebruikers op een intuïtieve manier interactie konden hebben met de applicatie. Verder was het een belangrijke tool voor de integratie van hardwarecomponenten, zoals de Neopixel en afstandssensor. Tot slot bood PyCharm ingebouwde Git-functionaliteit, waarmee we eenvoudig wijzigingen konden beheren, synchroniseren met GitHub en effectief als team konden samenwerken. Al deze functies maakten PyCharm een onmisbare hulpmiddel in het succesvol maken en samenwerken van ons project.

1. **MicroPython**
2. **Database en cloud-oplossingen**
3. **Azure-database**
4. **pgAdmin**
5. **Hardware**
6. **Neopixel en afstandssensor**
7. **LCD-schermen**
8. **Version control en samenwerking**
9. **Ontwikkeling van de gebruikersinterface**
10. **Stack Overflow**

Gebruikt als een waardevolle bron voor het oplossen van programmeerproblemen en het opzoeken van voorbeelden en best practices.

# Toelichting SDG 8

"Slimme techniek maakt bouwen makkelijker voor iedereen"

Stel je voor: je wilt een steambox bouwen, iets waar je echt trots op kunt zijn. Maar voordat je daarmee aan de slag kunt, moet je eerst een hele hoop technische dingen regelen, zoals servers instellen, databases configureren en zorgen dat alles werkt. Dat kan best ingewikkeld en frustrerend zijn, vooral als je liever praktisch bezig bent. En als je een beperking hebt, kan dat een nog grotere uitdaging zijn.

Daarom is slimme techniek zo belangrijk. Door automatisering regelen de servers en databases alles vanzelf: van instellingen en updates tot foutmeldingen en beheer. Je hoeft je niet meer te verdiepen in ingewikkelde systemen. Alles werkt op de achtergrond, zodat jij meteen kunt doen wat je het liefste doet: bouwen aan de steambox.

Dit maakt niet alleen het werk makkelijker, maar het geeft ook mensen met een handicap de kans om hun talenten te laten zien. In plaats van te worstelen met technische details, kunnen zij zich helemaal richten op de creatieve en praktische kant van het bouwen. Het maakt niet uit of je goed bent in ontwerpen, monteren of het testen van nieuwe ideeën – er is ruimte voor iedereen om mee te doen en iets moois te maken.

Hoe slimme techniek helpt bij het werk:

Met de juiste automatisering wordt het werk nog beter. Neem de steambox bijvoorbeeld: met een goed geïntegreerde database kun je in één oogopslag zien wie online is, welke onderdelen actief worden gebruikt, en wat de status is van lopende projecten. Als er iets misgaat, zoals een onderdeel dat niet goed werkt, krijg je meteen een melding, zodat je snel kunt ingrijpen.

Daarnaast kun je door automatisering tijd besparen op terugkerende taken. Denk aan het automatisch bijhouden van statistieken, het maken van back-ups, of zelfs het geven van meldingen als bepaalde onderdelen bijna op zijn. Dit soort slimme systemen zorgen ervoor dat iedereen in het team efficiënter kan werken, zonder onnodig veel tijd kwijt te zijn aan randzaken.

Groei door betere techniek:

Omdat de techniek steeds beter wordt, kunnen developers eventuele fouten sneller opsporen en oplossen. Dit betekent dat de kwaliteit van de steambox continu verbeterd wordt. Hoe beter het product, hoe meer tevreden klanten, en dat zorgt ervoor dat de verkoop stijgt. Een succesvolle steambox trekt meer interesse van nieuwe klanten en bedrijven, wat weer leidt tot meer productie en dus meer werkgelegenheid.

Voor mensen met een handicap betekent dit nóg meer kansen om mee te doen. Ze kunnen zich richten op taken die aansluiten bij hun talenten, of dat nu het bouwen, testen of verbeteren van de steambox is. Slimme automatisering opent de deur naar een inclusieve werkplek waar iedereen een waardevolle bijdrage kan leveren. Samen zorgen we voor groei, innovatie en meer mogelijkheden voor iedereen!

# Verwijzingen

1. GitHub. (z.d.). *Idea-Steam Repository*. Geraadpleegd via <https://github.com/Mystyksoldier/Idea-Steam.git>
2. Reddit. (2013). *Steam API - Is it even possible to do?*. Geraadpleegd via <https://www.reddit.com/r/Steam/comments/19ebulm/steam_api_is_it_even_possible_to_do/>
3. SteamAPI. (z.d.). *Steam Web API Key Registration*. Geraadpleegd via <https://steamcommunity.com/dev/apikey>
4. Microsoft Learn. (z.d.). *Understand VM reboot on Azure virtual machines*. Geraadpleegd via <https://learn.microsoft.com/en-us/troubleshoot/azure/virtual-machines/windows/understand-vm-reboot>
5. Steam Community. (2019). *Discussion on Steam platform functionalities*. Geraadpleegd via <https://steamcommunity.com/discussions/forum/1/1744478429688096896/>
6. Steam Community. (2019). *Discussion on Steam platform functionalities*. Geraadpleegd via <https://steamcommunity.com/discussions/forum/1/1744478429688096896/>
7. Hogeschool Utrecht. (z.d.). Steam: Functionaliteiten en deliverables. Geraadpleegd via <https://canvas.hu.nl/courses/44597/pages/steam-functionaliteiten-en-deliverables>

# Bijlage 1: logboek

**TEMPLATE SPRINT RELEASE, REVIEW, RETRO**

|  |  |
| --- | --- |
| Projectgroep | 3 |
| 1. ilias | 1836587 |
| 2. Etiënne | 1882008 |
| 3. Dave | 1876943 |

**Instructies**

1. Voer na elke Sprint Release een Sprint Review en Sprint Retrospective uit; te beginnen in sprint 2.
2. Vul dit document aan zodat aan het einde van het project, dit document de evaluatie van de Sprints bevat

## Sprint 1

### Sprint planning

In sprint 0 maak je jullie eerste planning voor sprint 1. Plaats hier een print screen van jullie planbord in Teams.

Afbeelding met tekst, schermopname, software, nummer

Automatisch gegenereerde beschrijving

Tip: houd met je team regelmatig stand-ups (minimaal 3 keer per week) en houd dit bij in het document in bijlage 1: “[Bijlage 1 – formulier stand-ups](#_Bijlage_1_–)”. Daarnaast kunnen jullie dit document na elke stand-up pushen in github, zodat iedereen op de hoogte is wat afgesproken is en dit kan nalezen.

## Sprint 2

### Sprint planning

Werk een planning voor sprint 2 uit met je team, verdeel de taken en schat in hoeveel tijd elke taak nodig heeft.

Afbeelding met tekst, schermopname, Parallel, nummer

Automatisch gegenereerde beschrijving

### Sprint review

Tijdens Steamles3 hebben jullie een pitch gegeven met jullie plannen voor de Steamopdracht. Verwerk hieronder de feedback die je van de docenten hebt gekregen tot actiepunten.

De feedback die we tijdens de les hebben gehad voor de presentatie is:

* Wanneer Dave even niet meer wist wat hij moest zeggen, pakte hij het erg goed op door het niet te laten lijken alsof hij de draad kwijt was. Hij ging zeer soepel verder, zonder enige onzekerheid uit te stralen, wat zorgde voor een vloeiende en professionele presentatie.
* Étienne koppelde het project goed aan de technische aspecten, maar er was ruimte om sterker de link te leggen met het gekozen SDG. Door hier dieper op in te gaan, kan de relevantie van het project duidelijker worden. Daarnaast zou een rustiger spreektempo de pitch nog professioneler maken, omdat dit helpt om de informatie beter over te brengen en het publiek betrokken te houden.

### Sprint retrospective

An het eind van deze sprint houden jullie een retrospective van de afgelopen sprint 1. De retrospective doe je met het eigen team en gaat over het samenwerkingsproces. Geef aan hoe jullie als team gewerkt hebben. Wat ging goed, wat ging niet goed? Wat moeten jullie meer of juist minder doen? Stel verbeterpunten op voor de volgende sprint. Voeg dus een print screen of foto van de uitgevoerde retrospective hieronder toe. Zorg dat de afbeelding leesbaar is en de verbeterpunten duidelijk en concreet zijn.

***Onze feedback over afgelopen sprint:***

Tijdens deze sprint verliep het praktische gedeelte goed. We hebben veel vooruitgang geboekt en een groot deel van de SteamBox afgerond. Daarnaast hielden we regelmatig vergaderingen (1 à 2 keer per week), wat hielp om de voortgang te bespreken.

Echter, er waren onduidelijkheden rondom het SDG. De link tussen het project en het SDG was ook niet helder genoeg, wat voor de presentatie tot verwarring leidde. Daarnaast hebben we ook vele problemen gehad met deadlines, waardoor het werk aan het einde van de sprint chaotisch verliep. Uiteindelijk heeft dit ertoe geleid dat één groepslid het team heeft verlaten.

**Wat moeten we meer doen:**

* Zorgen voor duidelijkheid over het SDG en hoe dit wordt gekoppeld aan het project.
* Strakker omgaan met deadlines en afspraken, en direct beginnen met het werk volgens de planning van de volgende sprint.

Wat ga je anders doen (actiepunt)? En voeg hier evt. een **Definition of Fun** toe (zie het document bij opdracht [Projectopdracht 4.1: Retrospective van sprint 1 (hu.nl)](https://canvas.hu.nl/courses/42099/assignments/298870).)

Afbeelding met tekst, Lettertype, schermopname, wit

Automatisch gegenereerde beschrijving

### Sprint peerassessments

Een peer is in dit geval een medestudent binnen je team. Beschrijf per teamlid de individuele performance m.b.v. de volgende tabel. Maak onderscheid tussen de inhoudelijke bijdragen aan Steam en aan de manier van samenwerken (het proces). Formuleer constructieve feedback (opbouwende kritiek, volgens de regels van goede feedback) Let op. *Alle* velden dienen ingevuld te worden!

**Student 1: Ilias Mahdad**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Techniek** | **Technische bijdrage?** | Ik heb Dave de opdracht gevolgd om mijn ai te pushen en te commit.  Ik heb de functies van AI onder controle voor de verplichte opdrachten.  Ik heb de word opdracht voor de sdg gemaakt. | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | Beter van te voren werken. De planning gaat wel goed. | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Volgens mijn groepje niks. | | | |
| **Proces** | **Procesmatige bijdrage (is onvoldoende (O)/ Matig (M) /voldoende (V) / goed (G))?** | Inzet | Betrouwbaarheid | Verantwoordelijkheid | Samenwerking |
| V | V | V | o |
| **Toelichting** | De samenwerking kan beter. | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | Duidelijkheid over de planning | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Volgens mijn groepje niks. | | | |

**Student 2: [Étiënne Espacia]**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Techniek** | **Technische bijdrage?** | CSC server aangemaakt, commit gedaan. | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | Betere communicatie hebben | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Communicatie en toch beter gaan plannen | | | |
| **Proces** | **Procesmatige bijdrage (is onvoldoende (O)/**  **Matig (M) /voldoende (V) / goed (G))?** | Inzet | Betrouwbaarheid | Verantwoordelijkheid | Samenwerking |
| V | V | V | o |
| **Toelichting** | De samenwerking kan beter. | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | Samenwerking en duidelijkheid | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Betere samenwerking en duidelijkheid. | | | |

**Student 3: [Dave Havelaar]**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Techniek** | **Technische bijdrage?** | Git aangemaakt/Begin aan de SteamBox | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | Betere communicatie | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Communicatie en toch beter gaan plannen | | | |
| **Proces** | **Procesmatige bijdrage (is onvoldoende (O)/**  **Matig (M) /voldoende (V) / goed (G))?** | Inzet | Betrouwbaarheid | Verantwoordelijkheid | Samenwerking |
| V | v | v | o |
| **Toelichting** | Heeft gedaan wat die moest doen en heeft daarna verder gewerkt aan het project. | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | Samenwerking en duidelijkheid | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Betere samenwerking en duidelijkheid | | | |

## Sprint 3

### Sprint planning

Werk een planning voor sprint 3 uit met je team, verdeel de taken en schat in hoeveel tijd elke taak nodig heeft.

Afbeelding met tekst, schermopname, software, nummer

Automatisch gegenereerde beschrijving

### Sprint demo en review

De demo geef je aan mensen buiten je team. De review voer je uit binnen je eigen team. Deze twee onderdelen gaan beide over het inhoudelijke product, de voortgang van jullie applicatie. Na de demo hebben jullie feedback ontvangen van de docent en/of van medestudenten. Vul onderstaande matrix in met de feedback die je ontvangen hebt en wat jullie binnen het team tijdens de review besproken hebben, rekening houdend met volgende vragen:

### User Stories (demo en review)

Geef per onderdeel aan of deze compleet (volgens de eisen) en 100% afgerond is. Geef een toelichting. Als het onderdeel nog niet compleet is, licht dan toe wat er nog moet gebeuren.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **User Story** | **Teamlid** | **Kernelement (1 woord)** | **Opgeleverd** | **Conform Definition of Done** | **Top**  **(feedback)** | **Tip**  **(feedback)** |
| [nummer van het onderdeel] | [teamlid  /teamleden] | [1 woord] | [Ja/Nee] | [Ja/Nee] | [korte top] | [korte tip] |
| 1 | Ilias | Voorspelling | Ja/Nee | Ja/Nee | Model voorspelt nauwkeurig en eenvoudig te interpreteren. | Meer visuele representaties toevoegen voor duidelijkheid. |
| 2 | Ilias | Beschrijving | Ja/Nee | Ja/Nee | Statistieken zijn helder en goed beschreven. | Nauwkeuriger uitleggen hoe collega’s het kunnen gebruiken. |
| 3 | Dave | Laptopbeheer | Ja/Nee | Ja/Nee | Cloudaansturing werkt zonder vertraging. | GUI gebruiksvriendelijker maken voor minder technische gebruikers. |
| 4 | Dave | Afstandssensor | Ja/Nee | Ja/Nee | Sensor detecteert betrouwbaar en voldoet aan de criteria. | Documenteer installatie en gebruik van de sensor. |
| 5 | Dave | LCD vriendenlijst | Ja/Nee | Ja/Nee | Friends list toont correcte online-status. | Voeg sorteeropties toe voor een betere gebruikerservaring. |
| 6 | Étienne | Azure database | Ja/Nee | Ja/Nee | Database is operationeel en eenvoudig aanpasbaar. | Zorg voor duidelijke handleidingen voor data-aanpassingen. |

## 

### Demo presentatie

Geef aan hoe de presentatie van de demo is verlopen, rekening houdend met de volgende vragen:

* Welke tips en tops hebben jullie gekregen van leden uit een ander team?
* Welke verbeteringen hebben jullie binnen je team besproken? En wat ging goed?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tip buiten team** | **Top buiten team** | **Tip binnen team** | **Top binnen team** |
| [korte beschrijving] | [korte beschrijving] | [korte beschrijving] | [korte beschrijving] |
| GUI layout mag net wat mooier | concept van de doos is leuk met display7scherm | Meer de koppeling met de sdg uitwerken. | We hebben een goeie demonstratie gegeven van het project. |
| GUI layour mag wat mooier met de kleuren | concept van de doos is leuk met display7scherm |  |  |
| GUI layout mag netter | Goed uitgebreid uigelegd |  |  |
| Maak een overzichtplaatje van het hele systeem | ‘Goed samengevat en duidelijk uitgelegd |  |  |
| Probeer te presenteren vanuit de klant en minder vanuit de school kant | Goed beeld waar we staan in het project |  |  |
| Verhaal soepeler maken | Elk onderdeel goed onderweg |  |  |
|  | Goed op elkaar ingespeeld en goed aantrekkelijke presentatie |  |  |

### Sprint retrospective

De retrospective is weer binnen het team en gaat over het proces. Geef aan hoe jullie als team samengewerkt hebben. Wat ging goed, wat ging niet goed? Wat moeten jullie meer of minder doen? Stel verbeterpunten op voor de volgende sprint. Voeg een print screen van de uitgevoerde retrospective. Zorg dat de afbeelding leesbaar is en de verbeterpunten duidelijk en concreet zijn.

Afbeelding met diagram, lijn, schets, ontwerp

Automatisch gegenereerde beschrijving

Wat ga je anders doen (actiepunt)?

Beter proberen kaartjes aan te maken. Het houden aan een planning lukt wel.

### Sprint Peerassessments

Een peer is in dit geval een medestudent binnen je team. Beschrijf per teamlid de individuele performance m.b.v. de volgende tabel. Formuleer constructieve feedback (opbouwende kritiek, volgens de regels van goede feedback) Let op. *Alle* velden dienen ingevuld te worden!

**Student 1: [Ilias]**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Techniek** | **Technische bijdrage?** | Bim, Presentaie, Documentatie bij houden | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | N.v.t | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Ilias werk steeds beter van te voren | | | |
| **Proces** | **Procesmatige bijdrage (is onvoldoende (O)/Matig (M) /voldoende (V) / goed (G))?** | Inzet | Betrouwbaarheid | Verantwoordelijkheid | Samenwerking |
| G | G | G | G |
| **Toelichting** | Hij werkt keurig mee met het project. | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | N.v.t | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | NVT | | | |

**Student 2: [Dave]**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Techniek** | **Technische bijdrage?** | TI en SD | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | GUI mag 9999x mooier ;) | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) |  | | | |
| **Proces** | **Procesmatige bijdrage (is onvoldoende (O)/**  **Matig (M) /voldoende (V) / goed (G))?** | Inzet | Betrouwbaarheid | Verantwoordelijkheid | Samenwerking |
| g | g | g | g |
| **Toelichting** | Hij toont veel inzet en je ziet goede vooruitgang | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | GUi mag net zo mooi worden als jouw inzet | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Beter gecommuniceerd en samengewerkt | | | |

**Student 3: [Étiënne]**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Techniek** | **Technische bijdrage?** | CSC Server maken | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | Sneller actie ondernemen | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) |  | | | |
| **Proces** | **Procesmatige bijdrage (is onvoldoende (O)/**  **Matig (M) /voldoende (V) / goed (G))?** | Inzet | Betrouwbaarheid | Verantwoordelijkheid | Samenwerking |
| v | g | g | g |
| **Toelichting** | Hij heeft wel inzet want hij heeft hulp gevraagd maar is er niet zelfstandig uitgekomen | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint |  | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Beter gecommuniceerd en samengewerkt | | | |

## Sprint 4

### Sprint planning

Werk een planning voor sprint 4 uit met je team, verdeel de taken en schat in hoeveel tijd elke taak nodig heeft. Let op: dit is jullie laatste sprint voor het Steam assessment. Wees realistisch in jullie planning, houdt rekening met uitlooptijd en met extra tijd voor de puntjes op de i.

Afbeelding met tekst, schermopname, software, Computerpictogram

Automatisch gegenereerde beschrijving

### Sprint demo en review

De demo geef je aan mensen buiten je team. De review voer je uit binnen jullie team. Dit gaat beide over het inhoudelijke product. De demo is gehouden en daarop hebben jullie feedback ontvangen van de docent of van medestudenten. Vul onderstaande matrix in met de feedback die je ontvangen hebt en wat jullie binnen het team tijdens de review besproken hebben, rekening houdend met volgende vragen:

1. Wat is al goed aan het product?
2. Wat moet verbeterd worden?
3. Hoe gaan we dat verbeteren?

### User Stories (demo en review)

Geef per onderdeel aan of deze compleet (volgens eisen) en 100% afgerond is. Geef een toelichting. Als het onderdeel nog niet compleet is, licht dan toe wat er nog moet gebeuren.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **User Story** | **Teamlid** | **Kernelement (1 woord)** | **Opgeleverd** | **Conform Definition of Done** | **Opmerking/top**  **(feedback)** | **Tip**  **(feedback)** |
| [nummer van het onderdeel] | [teamlid  /teamleden] | [1 woord] | [Ja/Nee] | [Ja/Nee] | [korte top] | [korte tip] |
| 1 | Ilias | Voorspelling | Nee | Nee | n.v.t | Dit heeft momenteel de grootste prioriteit, doordat we morgen het gaan koppelen aan het project. |
| 2 | ilias | Beschrijving | Nee | Nee | n.v.t | Dit heeft momenteel de grootste prioriteit, doordat we morgen het gaan koppelen aan het project. |
| 3 | ilias | Wireframes | Nee | Nee | n.v.t | Heel bim is in principie af. De wireframes heb ik op hold gezet, doordat het mij wel lukt alleen af te maken. |
| 4 | Dave | Laptopbeheer | Ja | Nee | n.v.t | Gaat goed. Gui is toegankelijk |
| 5 | Dave | Afstandssensor | ja | ja | n.v.t | Afstandssensor werkt goed! |
| 6 | Dave | LCD vriendenlijst | ja | ja | n.v.t | Werkt keurig! |
| 7 | Étienne | Azure database | ja | ja | n.v.t | Database klopt |
| 8 |  |  |  |  |  |  |

### Demo presentatie

Geef aan hoe de presentatie van de demo is verlopen, rekening houdend met de volgende vragen:

* Welke tips en tops hebben jullie gekregen buiten je team?
* Welke verbeteringen hebben jullie binnen je team besproken? En wat ging goed?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tip buiten team** | **Top buiten team** | **Tip binnen team** | **Top binnen team** |
| Iets meer laten zien van het project. Het was best wel algemeen. | De steambox was erg mooi. | De presentatie ging goed. De steambox werkt ook met goed met de gui. | De presentatie ging goed. De steambox werkt ook met goed met de gui.a |
| … | … | … | … |

### Sprint retrospective

De retrospective is binnen het team en gaat over het proces. Geef aan hoe jullie als team samengewerkt hebben. Wat ging goed, wat ging niet goed? Wat moeten jullie meer of minder doen? Stel verbeterpunten op voor de volgende sprint. Voeg dus een print screen van de uitgevoerde retrospective. Zorg dat de afbeelding leesbaar is en de verbeterpunten duidelijk en concreet zijn.

Afbeelding met tekst, handschrift, Lettertype, diagram

Automatisch gegenereerde beschrijving

Wat ga je anders doen (actiepunt)?

Betere kaartjes aanmaken in teams.

### Sprint peerassessments

Een peer is in dit geval een medestudent binnen je team. Beschrijf per teamlid de individuele performance m.b.v. de volgende tabel. Formuleer constructieve feedback (opbouwende kritiek, volgens de regels van goede feedback) Let op. *Alle* velden dienen ingevuld te worden!

**Student 1: ilias**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Techniek** | **Technische bijdrage?** | Ai codes en bim wireframes | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | Beter presenteren, meer inzet in het werk. | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Het gaat nog steeds erg goed | | | |
| **Proces** | **Procesmatige bijdrage (is onvoldoende (O)/Matig (M) /voldoende (V) / goed (G))?** | Inzet | Betrouwbaarheid | Verantwoordelijkheid | Samenwerking | |
| v | g | g | v | |
| **Toelichting** | Ik vindt dat ik wat meer inzet mag tonen in het project. Ik denk ivm met de kerstvakantie dat ik wat luier ben geworden. | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | Meer inzet. | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Het gaat nog steeds erg goed binnen het groepje en ieder verricht zijn werk ook netjes op tijd. | | | |

**Student 2: [Dave]**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Techniek** | **Technische bijdrage?** | Steambox en Gui | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint |  | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Veel vooruitgang! Gaat goed met de taken in het project | | | |
| **Proces** | **Procesmatige bijdrage (is onvoldoende (O)/**  **Matig (M) /voldoende (V) / goed (G))?** | Inzet | Betrouwbaarheid | Verantwoordelijkheid | Samenwerking |
| G | G | G | G |
| **Toelichting** | Dave heeft alles gedaan wat die moest. | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | n.v.t | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) |  | | | |

**Student 3: [Étiënne]**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Techniek** | **Technische bijdrage?** | Database | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | Goed samengewerkt, morgen gaan we hier mee verder. | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Heeft eraan gewerkt en heeft snellere acties genomen. | | | |
| **Proces** | **Procesmatige bijdrage (is onvoldoende (O)/**  **Matig (M) /voldoende (V) / goed (G))?** | Inzet | Betrouwbaarheid | Verantwoordelijkheid | Samenwerking |
| G | G | G | V |
| **Toelichting** | Goed bezig geweest | | | |
| **Verbeterpunt(en)**  voor volgende sprint | nvt | | | |
| **Evaluatie**  vorige sprint verbeterpunt(en) | Heeft eraan gewerkt en heeft snellere acties genomen. | | | |