

Procesevaluatie Expanding Space

Naam student:	Cathy Eppinga
Klas:	GA1B
Naam teamleden:	Tom Warmerdam, Tim Witte, Rick op de Weegh

Doelen

Wat was (waren) je persoonlijke doel(en) voor dit project? Wat wilde je graag bereiken/leren?
Werken in een nieuwe artstyle, out of my comfort zone Goede planning en voor structuur en een lekkere samenwerking zorgen. Een game creeëren om trots op te zijn.
Heb je jouw persoonlijke doelen met dit project bereikt?
Jazeker. Hoewel de artstyle nog wel beter geoefend kan worden.
Wat was (waren) jullie gezamenlijke doel(en)?
Hebben jullie je gezamenlijke doelen bereikt?
Zo ja, wat is de belangrijkste factor geweest van jullie succes?
Samenwerking, goede communicatie, gezellige sfeer en harde werkers.
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?
--

Vergaderingen gingen meer tussen het project door en met feedback van docenten bespreken. Van feedback maakte ik aantekeningen en hebben we kunnen toepassen. Enige verbeterpunt is dat we geen vast vergadermoment hadden, maar eigenlijk was het qua structuur niet heel noodzakelijk in ons groepje.

Hoe hebben jullie in de gaten gehouden of iedereen zich aan de afspraken hield?

Iedereen sleepte zijn taken naar doing en done in Trello, dus dat werd goed bijgehouden. Iedereen deed wat hij moest doen en vertelde waarmee hij bezig was.

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?

Nee, dat was zo heerlijk aan dit groepje. Iedereen deed zijn dingetje en was er op tijd mee klaar.

Ben je tevreden over hoe jullie het werk verdeeld hebben? Kan je eventueel verbeterpunten noemen?

Ja, dat ben ik. Alleen een verbeterpuntje is misschien dat Rick heel veel werk claimde en alleen wilde doen en ik soms met lege handen stond.

Ben je tevreden over hoe jullie gedurende het project contact gehad hebben met elkaar? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen?

Ja.

Hoe hebben jullie de motivatie hoog gehouden? Wat was jouw aandeel hierin?

Door regelmatig feedback te vragen. Ik heb vooral de trello geupdated met de taken die we moesten doen.

Hoe hebben jullie je planning en urenverantwoording bijgehouden?

Trello, via scrum en agile methode.

Ben je tevreden over hoe jullie met elkaar samengewerkt hebben? Zie je eventueel verbeterpunten? Hoe zou je het volgende keer liever zien?

Ja.

Vind je dat jullie gekozen hebben voor de beste technische middelen om jullie game te maken?

Persoonlijk had ik liever met unity gewerkt, want dat programma ken ik ook zelf, maar de devs wilden graag game maker doen, ook omdat we dachten dat we maar 3 weken hadden.

Hoe hebben jullie de game , assets en belangrijke informatie met elkaar kunnen delen?

Voornamelijk via drive. Ook met github, maar dat deed het niet meer bij mij. Informatie gooide we in de dumpzone in trello en als het belangrijk was gooide we er een rode label over.

Waren er issues (problemen) met het deelsysteem dat jullie gebruikten?

Github was gecrashed na mijn computer een keer crashte. We zijn daarna overgestapt naar drive.

Kon iedereen goed met het systeem overweg? en heeft iedereen zich aan de afspraken gehouden wat delen van assets etc. betreft?

Ja

Welke game engine/library en taal hebben jullie gebruikt? Zijn jullie hier tevreden over? waarom wel/niet?

Game maker

Ik ben wel tevreden erover ja.

Zijn alle assets op de juiste wijze in de game terecht gekomen? Hoe komt dit?
Ja. Bijna allemaal. Maar we hebben MOSCW gewerkt dus alles wat er niet in was gekomen zat als in de C en de W fase. Implementeren was makkelijk en snel.

Werkproces:

Hebben jullie agile gewerkt? Wat hebben jullie hiervoor gedaan?
3 Trello pagina's met 3 sprints gemaakt.
Hoe vaak hebben jullie je eigen game gespeeld (meetbaar)? Wat heeft dit je opgeleverd?
Devs hebben het tientallen keer gespeeld. Ik 10-15 keer
Hebben jullie dagelijks een staande meeting gehouden? Wat heeft dit je opgeleverd?
Nee, maar wel regelmatig vergaderd.
Hebben jullie actief userstories bijgehouden en aan 1 userstory tegelijk gewerkt? Wat heeft dit opgeleverd?
We hebben niet erg met user stories gewerkt omdat het voor ons nog niet duidelijk was wat het precies inhield. We hadden te veel taken om in een user story te pakken

Zijn er game onderdelen (bijv. animaties) gemaakt die de game niet hebben gehaald? zo ja hoe kwam dit?
Handgemaakte particle effects voor komeet hit animatie en pickups. Dit hebben we opgelost door in plaats van particles een shake cam in te stellen zodat het wel aanvoelt als je de komeet raakt.
Hebben jullie alle art gecontroleerd in de mockup alvorens deze aan de developers aan te leveren? Wat heeft dit opgeleverd?
Ja, goede kwaliteit en bestandsformaten die we hebben afgesproken. Niets was blurry.

360 graden evaluatie

Wat ging er volgens jou goed in de samenwerking?
Lekker overleggen, goede communicatie, hard werken en serieuze en gemotiveerde groepsgenoten.
Wat ga je de volgende keer anders aanpakken? (binnen de samenwerking)
Niets. Ik was zeer tevreden en ik hoop dat toekomstige projecten ook zo soepel gaan.
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?
<p><Tom> Zorgt voor gezelligheid in de groep. Geweldig wat hij allemaal in elkaar heeft gezet. Goede developer. Misschien meer proberen samenwerken met Tim nog.</p> <p><Tim> Lekker gewerkt, goede bijdrage geleverd aan de game. Misschien als je iets niet weet qua code opzoeken op internet en meer verdiepen in het programma waarmee je werkt.</p> <p><Rick> Gemotiveerd en serieus. Snelle en harde werker en levert goede kwaliteit art. Alleen probeer minder taken naar jezelf te trekken en samenwerking te waarderen. Standvastig. misschien wat flexibeler in mening/visie zijn.</p>

Upload dit formulier in je pakhuis onder: POP
projectnaam: Expanding Space
bestandsnaam: procesevaluatie