**Procesevaluatie Expanding Space**

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

**Doelen**

|  |
| --- |
| Wat was (waren) je persoonlijke doel(en) voor dit project? Wat wilde je graag bereiken/leren? |
| Ik had niet echt doelen ik deed gewoon de opdracht, maar ik heb hier wel van geleerd. |
| Heb je jouw persoonlijke doelen met dit project bereikt? |
| Nou mijn ideeën waren wel bereikt die ik had voor deze opdracht. |
| Wat was (waren) jullie gezamenlijke doel(en)? |
| Dat we de game zouden afkrijgen en dat we extra dingen ging toevoegen |
| Hebben jullie je gezamenlijke doelen bereikt? |
| Ja |
| Zo ja, wat is de belangrijkste factor geweest van jullie succes? |
| Onze samenwerkingen en ideeën en het vragen om feedback |
| 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? |
| We hadden niet echt een vast moment, als we het gingen hebben over de game dan zaten we gewoon bij elkaar. |
| Hoe hebben jullie in de gaten gehouden of iedereen zich aan de afspraken hield? |
| Door elkaar te checken, en in de trello. Maar iedereen hield zich eraan dus het gingen wel goed. We vroegen het gewoon aan elkaar als we iets miste. |
| 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 |
| Ben je tevreden over hoe jullie het werk verdeeld hebben? Kan je eventueel verbeterpunten noemen? |
| Ja heel erg tevreden. We deden het via trello end at ging uitstekend. |
| Ben je tevreden over hoe jullie gedurende het project contact gehad hebben met elkaar? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen? |
| In het begin wat minder, want toen hadden we nog geen whatsapp van elkaar of een discord kanaal, later werd dat aangemaakt en toen werd de samenwerking nog veel beter. Maar onze samenwerking was nooit slecht geweest, het is altijd heel goed afgelopen. |
| Hoe hebben jullie de motivatie hoog gehouden? Wat was jouw aandeel hierin? |
| Elke keer als we de game gingen spelen zagen we de nieuwe coole dingen die waren toegevoegd en dat was wel heel vet om terug te zien. |
| Hoe hebben jullie je planning en urenverantwoording bijgehouden? |
| Niet, daar deden we niet aan. We hebben alleen trello gebruikt en taken verdeelt |
| Ben je tevreden over hoe jullie met elkaar samengewerkt hebben? Zie je eventueel verbeterpunten? Hoe zou je het volgende keer liever zien? |
| Ja heel goed, onze samenwerking was perfect. |

|  |
| --- |
| Vind je dat jullie gekozen hebben voor de beste technische middelen om jullie game te maken? |
| Ja. Want alles wat we willen werkt perfect. |
| Hoe hebben jullie de game , assets en belangrijke informatie met elkaar kunnen delen? |
| Via github ging het heel goed. |
| Waren er issues (problemen) met het deelsysteem dat jullie gebruikten? |
| Nee ik geloof het niet. |
| 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? |
| Gamemaker, omdat de dev’s daar goed mee overweg kunnen. |
| Zijn alle assets op de juiste wijze in de game terecht gekomen? Hoe komt dit? |
| Ja, door dat de dev’s goed zijn met de engine. |

**Werkproces:**

|  |
| --- |
| Hebben jullie agile gewerkt? Wat hebben jullie hiervoor gedaan? |
| We hebben hiervoor trello gebruikt. |
| Hoe vaak hebben jullie je eigen game gespeeld (meetbaar)? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| Heel veel, als we ons verveelde ging we het ook spelen, en daardoor wisten we ook wat we met de game moest doen, zoals bijv de levels inkorten en dingen die we konden toevoegen. |
| 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? |
| Alles heeft het gehaald. |
| Hebben jullie alle art gecontroleerd in de mockup alvorens deze aan de developers aan te leveren? Wat heeft dit opgeleverd? |
| Hebben we gedaan ja. |

**360 graden evaluatie**

|  |
| --- |
| Wat ging er volgens jou goed in de samenwerking? |
| Alles, hierdoor hebben we de game goedkunnen maken omdat we goed konden overleggen. |
| Wat ga je de volgende keer anders aanpakken? (binnen de samenwerking) |
| Eerder een groepsgesprek aanmakken, dat is alles. |
| 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? |
| Cathy: goede communicatie en goede samenwerking.  Er kan niet echt iets verbeterd worden.  Tom: Goede communicatie en samenwerking.  Volgende de keer een beetje beter met elkaar werken.  Tim: Goede communicatie.  Niet echt veel/  *<naam teamgenoot> : werkte snel en precies, maar had wat beter kunnen luisteren naar de feedback van de rest van het team.* |

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

**projectnaam: Expanding Space**

**bestandsnaam: procesevaluatie**