**Procesevaluatie Expanding Space**

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: | Tom Warmerdam |
| Klas: | GD1B |
| Naam teamleden: | Cathy Eppinga, Rick op de Weegh, Tim Witte |

**Doelen**

|  |  |
| --- | --- |
| Wat was (waren) je persoonlijke doel(en) voor dit project? Wat wilde je graag bereiken/leren? | |
| Een volledige game maken met goed artwork | |
| Heb je jouw persoonlijke doelen met dit project bereikt? | |
| Ja | |
| Wat was (waren) jullie gezamenlijke doel(en)? | |
| Een goede game maken | |
| Hebben jullie je gezamenlijke doelen bereikt? | |
| Ja | |
| Zo ja, wat is de belangrijkste factor geweest van jullie succes? | |
| Goed teamwork en hard werk | |
| 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 vergaderden wanneer dit nodig was, Daarvan hebben we alleen notulen gemaakt als we deze later nog nodig hadden |
| Hoe hebben jullie in de gaten gehouden of iedereen zich aan de afspraken hield? |
| Telkens als werk opgeleverd werd werd het gecontroleerd door anderen |
| 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, Ik kan eigenlijk geen verbeterpunten noemen |
| Ben je tevreden over hoe jullie gedurende het project contact gehad hebben met elkaar? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen? |
| Ja, misschien hadden we vanaf dag 1 al een discord groep aan kunnen maken |
| Hoe hebben jullie de motivatie hoog gehouden? Wat was jouw aandeel hierin? |
| Ik heb op deze vraag geen antwoord |
| Hoe hebben jullie je planning en urenverantwoording bijgehouden? |
| Dit hebben we niet gedaan |
| Ben je tevreden over hoe jullie met elkaar samengewerkt hebben? Zie je eventueel verbeterpunten? Hoe zou je het volgende keer liever zien? |
| Ja, ik heb eerlijk gezegd geen verbeterpunten |

|  |
| --- |
| Vind je dat jullie gekozen hebben voor de beste technische middelen om jullie game te maken? |
| Ja, Voor het maken van een 2d game hebben we naar mijn mening de beste software gebruikt |
| Hoe hebben jullie de game , assets en belangrijke informatie met elkaar kunnen delen? |
| Via zowel Github als Google Drive |
| Waren er issues (problemen) met het deelsysteem dat jullie gebruikten? |
| Nee |
| Kon iedereen goed met het systeem overweg? en heeft iedereen zich aan de afspraken gehouden wat delen van assets etc. betreft? |
| Als de Github niet werkte was er altijd nog de Google Drive, dus ja. Iedereen kon er goed mee overweg |
| Welke game engine/library en taal hebben jullie gebruikt? Zijn jullie hier tevreden over? waarom  wel/niet? |
| GameMaker met de GML taa, Ja. GameMaker is makkelijk om mee te werken en erg gebruikersvriendelijk |
| Zijn alle assets op de juiste wijze in de game terecht gekomen? Hoe komt dit? |
| Ja, Omdat code? |

**Werkproces:**

|  |
| --- |
| Hebben jullie agile gewerkt? Wat hebben jullie hiervoor gedaan? |
| Na iedere iteratie de nieuwe versie geüpload naar github + Drive |
| Hoe vaak hebben jullie je eigen game gespeeld (meetbaar)? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| Heel erg veel, maar niet meetbaar, Vooral nummer tweaks |
| 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? |
| Dit weet ik niet, dit hebben de artists gedaan |
| Zijn er game onderdelen (bijv. animaties) gemaakt die de game niet hebben gehaald? zo ja hoe kwam dit? |
|  |
| Hebben jullie alle art gecontroleerd in de mockup alvorens deze aan de developers aan te leveren? Wat heeft dit opgeleverd? |
|  |

**360 graden evaluatie**

|  |  |
| --- | --- |
| Wat ging er volgens jou goed in de samenwerking? | |
|  | |
| Wat ga je de volgende keer anders aanpakken? (binnen de samenwerking) | |
|  | |
| 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? | |
| *<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**