Reflectie Effectiviteit Samenwerken

Eward Degrieck – Toegepaste Informatica - Introductieproject [MBI16e] – examen 13 januari 2025

Deze opdracht is een deel van het opleidingsonderdeel (OPO) Introductieproject (ECTS B-UCLL-MBI16E) en heeft als doel om te reflecteren over de samenwerking binnen dit project. Het project bestaat uit een spel dat gemaakt is met de ‘Pygame library’ uit de Python programmeertaal.

Deze reflectie volgt de verschillende elementen die (in het Engels) beschreven staan in de omschrijving van deze deelopdracht en worden als deeltitels overgenomen.

# Selecteer een partner voor de samenwerking

Om laagdrempelig een vraag te kunnen stellen aan medestudenten bestaat er voor elk opleidingsonderdeel een Discordkanaal. Via het Discordkanaal van het Introductieproject ben ik in contact gekomen met een medestudent. Met hem ik heb samengewerkt voor het ontwikkelen van enkele elementen voor het spel blackjack.

# Project overzicht

De opdracht werd individueel uitgevoerd, maar er werd beslist om samen te werken voor bepaalde onderdelen. Ten eerste deelden we ideeën met elkaar over welke elementen we nog kunnen toevoegen aan het spel. Daarna werden deze ideeën samengevat in een. Tot slot deelden we aan elkaar hoe we elk deze elementen hadden gecodeerd.

# Reflectie

## Communicatie

De communicatie verliep via Discord. Eerst werd er een oproep gedaan om iemand te zoeken die ook wil samenwerken (cfr. Afbeelding 1). Daarna verliep de communicatie via persoonlijke chat in Discord.

Diezelfde dag kreeg ik een persoonlijk bericht van medestudent Sven Bloemen om samen te werken. Zijn naam wordt vernoemd in dit document met zijn expliciete toestemming.

## Rollen en verantwoordelijkheden

Na de beslissing om samen te werken, volgde enkele uitwisselingen van ideeën. Deze werden dan uiteindelijk samengevat tot drie elementen die we in het spel wilden toevoegen (cfr. Afbeelding 2).

Op deze manier hebben we een duidelijk plan. Merk op dat ik ook pols of dit goed is voor de andere partij. Zo garandeer je een vlotte samenwerking en vermijd je vroegtijdig conflicten.

Er was geen harde verdeling van rollen, maar deze was wel tussen de lijnen aanwezig. Zo nam ik het voortouw voor de samenwerking en Sven had de grootste bijdrage in het bedenken van de ideeën.

## Teamwork en bijdrage

Via een chat kan je laagdrempeliger kleine ideeën uitwisselen in vergelijking met mailverkeer. Ook hoef geen specifiek vrij moment te voorzien in vergelijking met een videogesprek. Dit zorgde ervoor dat we elkaar af en toe een update geven hoe we vorderden in het uitwerken van de elementen. Uiteindelijk deelden we met elkaar hoe we dit hadden opgelost. Aangezien we de opdracht individueel maken, werd er beslist om een stappenplan te delen in plaats van de code zelf (cfr. Afbeelding 3).

Indien er toch een moeilijk punt was in dit stappenplan, kan je uiteraard alsnog elkaars code vergelijken en verbeteren.

## Individuele reflectie

Deze reflectie bevestigt een goede samenwerking waarbij iedere partij een gelijkwaardige bijdrage leverde. Tot slot deel ik graag enkele elementen die ik steeds hanteer bij een samenwerking:

1. Zorg dat je als team op één lijn zit, pols daarbij af en toe naar ieders mening.
2. Vat frequent samen wat de concrete doelstellingen zijn. Pas aan zo nodig.
3. Zorg dat er een eerlijke verdeling is van het werk.
4. Zorg voor continuïteit binnen het team doormiddel van frequente updates over vorderingen en/of problemen tijdens het project.

Voor grotere projecten is het aangewezen om real time te communiceren via bijvoorbeeld (video)gesprekken. Deze kan je inplannen als tussendeadlines en zetten aan om actief samen te werken.

# Afbeeldingen

## Afbeelding 1

*Bericht in kanaal van het OPO:*A screenshot of a computer

Description automatically generated

## Afbeelding 2

*Bericht in persoonlijke chat met Sven met de samenvatting:*  
A black background with white text

Description automatically generated

## Afbeelding 3

*Een stappenplan in grote lijnen (chat met Sven):*A screenshot of a computer program

Description automatically generated