

Radicale Kunstplein

Sprint Retrospective

Naam: Ahmet Asut
Klas: SD2C
Team: Baskan [14]
Datum: 26-01-2023

Inhoud

Voorblad	1
Inhoud	2
Inleiding	3
Wat hebben we gedaan?	3
Wat ging er goed en wat ging er minder goed?	4
Wat neem ik mee voor in de toekomst?	4

Inleiding

In dit periode kregen we de opdracht om een kamer te ontwerpen en bouwen voor de museum 'The Upside Down'. Dit hebben we gedaan in een team waar we met twee andere opleidingen samenwerkten, namelijk Ruimtelijke Vormgevers en E-commerce Designers.

Ons doel was dat we een kamer gingen bouwen die past bij de stijl van een kunstenaar die we eerder gekozen hadden. Binnen het team had elke opleiding zijn eigen taken. De taken die wij als Software Developers hadden, was om het kamer meer interactief te maken door een speciaal 'Input & Output' systeem te bouwen.

In dit document kunt u verder lezen over wat we allemaal gedaan hebben, wat er goed en minder goed ging en wat we meenemen voor later als feedback.

Wat hebben we gedaan?

In de eerste sprint hebben we eerst elkaar leren kennen en uitleg gekregen over het gehele project. Daarna hadden we een kunstenaar gekozen om de kamer te ontwerpen volgens zijn stijl. Vervolgens kwamen we allemaal met ideeën en hebben we alles in een presentatie vastgesteld. Ten slotte presenteerde we ons idee aan de docenten en kregen we een GO.

In de tweede sprint hebben we een technische- en functionele ontwerp gemaakt. We hebben ook user stories opgeschreven en gerealiseerd. En voor de rest waren we bezig met het maken van de bijzondere input & output. Aan het einde van de tweede sprint hebben we weer een presentatie gehouden aan onze docenten waar we onze tijdelijke progressie lieten zien.

Terwijl we bezig waren met de speciale input & output hebben we ook beetje spullen besteld die we misten. Dit konden we doen met de bedrag die we kregen van school.

In de derde sprint gingen we verder met het maken van de input & output. Toen we klaar waren hebben we ze getest of ze werken en ze vervolgens in de kamer gezet. Toen alles klaar was hebben we de kamer laten testen door iemand anders.

Wat ging er goed en wat ging er minder goed?

Goede punten:

- Iedereen had zijn taken af en hebben we een goede eindresultaat kunnen presenteren.
- We hebben elkaar geholpen.
- We hadden een verbetering gebracht aan de probleem met communicatie door te communiceren via WhatsApp.

Minder goede punten:

- Nadat we GO kregen hadden we van idee verandert wat ons een beetje tijd gekost heeft.
- We communiceerden eerst via Teams, maar dat ging niet goed omdat sommigen geen meldingen kregen.

Wat neem ik mee voor de toekomst?

Eerder en beter communicatie leggen met de groep en beter met elkaar overleggen en tot een beslissing komen. Meer creatievere ideeën bedenken. En ten slotte eerder spullen aanschaffen (bestellen) indien die nodig zijn.