**Procesevaluatie Expanding Space**

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: | Robin schellingerhout |
| Klas: | Mg1b |
| Naam teamleden: | Damien kamran zazoe demy |

**Doelen**

|  |
| --- |
| Wat was (waren) je persoonlijke doel(en) voor dit project? Wat wilde je graag bereiken/leren? |
| Om meer te leren van het maken van games |
| Heb je jouw persoonlijke doelen met dit project bereikt? |
| Ja. |
| Wat was (waren) jullie gezamenlijke doel(en)? |
| Om een game speelbare game neer te zetten. |
| Hebben jullie je gezamenlijke doelen bereikt? |
| ja |
| Zo ja, wat is de belangrijkste factor geweest van jullie succes? |
| Iedereen deed wat er van hem verwacht werd |
| 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? |
| Ja elke dag, maar het gebeurde heel soms niet. |
| Hoe hebben jullie in de gaten gehouden of iedereen zich aan de afspraken hield? |
| ja |
| 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? |
| Ja, en dan werd dat gewoon verbeterd |
| Ben je tevreden over hoe jullie het werk verdeeld hebben? Kan je eventueel verbeterpunten noemen? |
| Ik ben tevrede |
| Ben je tevreden over hoe jullie gedurende het project contact gehad hebben met elkaar? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen? |
| Kon beter. Het ging van goed naar wat minder |
| Hoe hebben jullie de motivatie hoog gehouden? Wat was jouw aandeel hierin? |
| Nee, we hebben de artist niet echt laten spelen. |
| Hoe hebben jullie je planning en urenverantwoording bijgehouden? |
| nee |
| Ben je tevreden over hoe jullie met elkaar samengewerkt hebben? Zie je eventueel verbeterpunten? Hoe zou je het volgende keer liever zien? |
| Altijd blijvend contact |

|  |
| --- |
| Vind je dat jullie gekozen hebben voor de beste technische middelen om jullie game te maken? |
| Ja, want beide devs wisten het meesten van in dit geval gamemaker |
| Hoe hebben jullie de game , assets en belangrijke informatie met elkaar kunnen delen? |
| ja |
| 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? |
| ja |
| Welke game engine/library en taal hebben jullie gebruikt? Zijn jullie hier tevreden over? waarom  wel/niet? |
| Gamemaker, en ja ik ben daar wel tevrede over. |
| Zijn alle assets op de juiste wijze in de game terecht gekomen? Hoe komt dit? |
| Ja, op 1 ding na. Maar dat zou te veel tijd kosten |

**Werkproces:**

|  |
| --- |
| Hebben jullie agile gewerkt? Wat hebben jullie hiervoor gedaan? |
| Deels. |
| Hoe vaak hebben jullie je eigen game gespeeld (meetbaar)? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| Ja, devs wel voor bugg fixes |
| Hebben jullie dagelijks een staande meeting gehouden? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| Bijna elke dag. Dit hield wel wat motivatie aan. |
| 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? |
| Ja, maar dit was een grapling hook. En we hebben besloten dat het er niet in thuis hoort |
| 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? |
| Iedereen deed wat er van verwacht werd |
| Wat ga je de volgende keer anders aanpakken? (binnen de samenwerking) |
| De motivatie niet laten zakken door artist ook meer te laten spelen |
| 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? |
| *Damien<deed wat er gevraagt werd, maar had er op het eind geen zin meer in.*  *Demy<maakte wat moest gemaakt worden, maar werd snel afgeleidt.*  *Zazoe<werkte hard, maar was er een paar keer niet.*  *Kamran<werkte snel, maar had niet zo veel motivatie.* |

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

**projectnaam: Expanding Space**

**bestandsnaam: procesevaluatie**