

Sprint Retrospective Verslag
Project Agile Game Production (Mythe) 2020
Mediacollege Amsterdam, GA2B/GD2B

Team XII (Team 12)

- Ayla Dawson (25541)
- Massi Houchi (23409)
- Pelle Meijer (26583)
- Tessa Brughuis (26534)
- Wayne Hofstra (29980)

11 juni 2020

Inhoudsopgave

Sprint 1	3
Ayla	3
Massi	3
Pelle	3
Tessa	3
Wayne	3
Sprint 2	4
Ayla	4
Massi	4
Pelle	4
Tessa	4
Wayne	4
Sprint 3	5
Ayla	5
Massi	5
Pelle	5
Wayne	5

Sprint 1

Ayla

Ayla vond dat deze sprint goed verlopen was met een idee uitzoeken. Er was heel snel een idee bedacht en de taken werden snel en goed verdeeld. Ayla was zelf ziek in de tweede week van deze sprint, maar heeft wel nog genoeg opgeleverd. Aan het eind van de sprint was jammer genoeg nog niet alle art in de game, maar het was wel al goed speelbaar. Overal is Ayla tevreden met deze sprint.

Massi

Massi was tevreden met de daily standups en hoe snel we het concept hadden van de game. Taken hadden misschien wat beter verdeeld kunnen worden, en onze visie was te groot. Problemen vielen snel op te lossen door te overleggen en daardoor konden we gelijk de problemen oplossen. Massi is tevreden met wat het team heeft opgeleverd.

Pelle

Deze sprint ging aardig voor een eerste sprint. We waren het al best wel snel eens over welke game we wouden maken en hoe die game er uit ging zien. De main mechanics zaten er al snel in. Ik vond alleen wel dat de communicatie tussen artist en dev matig was en dat dat ook een rede was dat aan het einde van de sprint nog niet alle art in de game zat.

Tessa

Tessa was tevreden met hoe snel er een concept was voor de game. Elke dag werden er daily standups gehouden en daarin bespraken we wat we af hadden en wat we gingen doen die dag, Tessa was hier tevreden mee. Als er problemen waren konden we die met elkaar bespreken, en werd er naar een oplossing gezocht. We hadden wat beter de taken kunnen verdelen we namen iets te veel op ons bord waardoor veel assets niet afkwamen.

Wayne

Het besluiten van een thema voor dit project was goed verlopen. Ideeën voor deze game zijn goed bespreekbaar met de rest van het team. Dit team heeft volgens Wayne goed weten te communiceren. Bij de Daily Standups werd er voornamelijk ook verteld waar de teamleden tegen aan liepen. Tijdens de IDP-uren werden de teamleden ook constant op de hoogte gehouden van de huidige stand van zaken wat betreft de werkzaamheden. Wayne is tevreden met wat ieder groepslid op leverde.

Wayne heeft begrip voor het feit dat de art assets er niet allemaal op tijd in konden, aangezien het veel tijd kost om de assets goed te creëren. Wat Wayne niet begreep is waarom Massi ervoor had gekozen om het terrein doormiddel van de 'High Definition Render Pipeline' te laten renderen als de kans groot is dat dit een impact heeft op de prestaties van de game. Dit was een reden waarom hij het terrein niet kon laten zien tijdens de Sprint Review.

Sprint 2

Ayla

In deze sprint was de communicatie iets naar beneden gegaan. Ayla dacht dat we op het tutorial level moesten focussen om dat mooi te krijgen vanwege de groepscommunicatie. Dit bleek uiteindelijk niet zo te zijn. Hierdoor waren we pas later begonnen aan de “echte game” dan had moeten. Ook kwamen we er achter dat in de sprint onze gekozen stijl niet haalbaar was. Ook dit moesten we dus nog snel zien te veranderen. We hebben daarom gekozen voor een simpele gradient stijl vanwege ons gebrek aan tijd. Ayla vond dat deze sprint iets minder lekker was verlopen.

Massi

Massi vond dat tijdens deze sprint de communicatie iets minder was, heel wat onduidelijkheden over wat er gedaan moest worden. Ook vond Massi van de artist kant dat de assets iets te laat werden opgeleverd. Deze sprint hadden we alles op het nippertje bereikt wat volgende keer beter kan.

Pelle

Deze sprint ging iets minder omdat de focus niet helemaal goed lag hierdoor hadden we aan het einde meer een demo dan een game. Ook was de communicatie niet helemaal goed over hoe de onderwereld gemaakt moest worden en hoe die in unity gebracht moest worden, dus hadden wij aan het einde van de sprint een underworld model die we niet konden gebruiken.

Een herhalend probleem is dat de artist en developers niet genoeg bij elkaar kijken wat zij aan het doen zijn en hierdoor zit niet iedereen op dezelfde pagina.

Tessa

Er waren wat dingen deze sprint waar Tessa niet tevreden mee was. Het opleveren van sommige assets waren veel te laat waardoor de game niet volledig getest kon worden. Deze sprint vond Tessa ook dat de communicatie achteruitging veel stiltes tijdens schooltijd en meer gesprekken buiten schooltijd. Ook hoorde Tessa pas tijdens de sprint review dat de stijl niet duidelijk was van de mede artist, Tessa vond het raar dat ze dit niet eerder had gehoord.

Wayne

Waar Wayne vooral kritiek op heeft tijdens deze Sprint, is het feit dat de afgeronde taken van alle groepsleden op het laatste moment, tot aan de minuut voordat de Sprint Review plaatsvindt toe, bij elkaar gevoegd moesten worden. Hierdoor was er weinig tijd geweest om alles nog correct bij elkaar te voegen en de game in een speelbare build te testen en te laten zien.

Wat Wayne goed vond is dat teamleden het meteen melden wanneer ze hulp nodig hebben, voornamelijk met Git of GitHub Desktop. Hij is ook tevreden over de kwaliteit van alle opgeleverde taken van elk groepslid, ook al kwamen die pas op het laatste moment bij elkaar in één game.

Sprint 3

Ayla

Deze sprint was de communicatie weer goed opgepakt. Ook al hadden we niet heel veel tijd meer hebben we de game uiteindelijk toch nog mooi kunnen krijgen. Ayla had deze sprint nog erg veel moeite met het weichtpainten van de enemy. Hierdoor is Ayla meer tijd verloren waar ze enorm van baalt. Ayla vindt dat ze meer werk had kunnen opleveren voor deze sprint vergeleken met de andere sprints. Toch is ons eindproduct in Ayla's mening nog goed en mooi geworden en is Ayla in het algemeen tevreden.

Massi

Massi vindt dat de taken goed verdeeld zijn en duidelijk te zien was wat wel en niet af was. Dit was ook duidelijk genoteerd in de daily standups. De communicatie was tijdens deze sprint goed verlopen, als iemand hulp nodig had kreeg hij hulp. Ook de afspraken en de deadlines zijn goed verlopen en alle assets zijn opgeleverd.

Pelle

Deze sprint ging volgens Pelle een stuk beter, de artists en developers hadden aan het begin precies besproken wat er allemaal gemaakt moest worden qua assets en mechanics. Er was ook voor alles een tijd vastgesteld die over het algemeen gehaald is naast een paar probleempjes. Ook werd er aan beide kanten goed gekeken naar elkaars werk en wist ook iedereen wat ze moesten verwachten.

Hiernaast hebben wij aan het begin van de sprint goed gekeken naar wat wij allemaal konden behalen en wat het belangrijkste was.

Tessa

Tessa vond dat er goed werd gecommuniceerd in het groepje, er werd op de eerste dag van de sprint dingen overlegd en afspraken gemaakt. We moesten ver van tevoren alles samenvoegen helaas is dit niet gelukt. We bespraken waar de prioriteiten lagen en hebben gewerkt volgens die prioriteiten dit is goed gelukt.

Wayne

Er is volgens Wayne wel een goede inschatting gemaakt over de taken die wel en niet af kunnen komen tijdens deze laatste Sprint. Er werden prioriteiten gesteld en deze werden ook in de eerste Daily Standup van deze Sprint besproken. De communicatie is nog steeds goed gebleven, zoals in voorgaande Sprints. Er zijn volgens hem ook goede afspraken gemaakt over de deadline voor de oplevering van verschillende taken in de zin dat het ruim van tevoren moet gebeuren. Jammer genoeg heeft een afspraak als deze geen nut gehad, aangezien het product toch op het laatste moment bij elkaar werd gevoegd.