Startdocument [team 1]

# 1. Samenstelling team

*Het projectteam bestaat uit de (minimaal 5 en maximaal 9) volgende specialisten:*

|  |  |
| --- | --- |
| Specialisten | Scrum Master (markeer met X) |
| Ankido |  |
| Chiel |  |
| Norshin |  |
| Hasan | **X** |
| Sven |  |
| Tom |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# 2. Definition of Fun

*Wat zorgt ervoor dat wij met veel plezier in dit team werken? In de Definition of Fun leg je als team vast hoe je ervoor gaat zorgen dat er met plezier in het team gewerkt kan worden.*

*Denk bij het opstellen van je Definition of Fun aan de volgende onderwerpen:*

* *Werksfeer*
* *Communicatie*
* *Groei en ontwikkeling*
* *Verantwoordelijkheid*
* *Kwaliteit*
* *Collegialiteit*

De communicatie moet goed zijn dan weten we wat er af moet zijn. bijvoorbeeld als je niet weet wanneer het project af is dan ga je ervan uit dat het project bijna af is en ga je er minder tijd in steken.

Als we een project hebben dan moet er taakverdeling afgesteld op iedereen zijn specialiteiten. Niet dat er een persoon veel doet de ene weinig en de andere niks. Zo zorg je voor een goeie werksfeer. Als er iets van je word verwacht moet je dat ook leveren zoals het gevraagd word zo zorg je ervoor dat de groei en ontwikkeling stijgt en de collegialiteit sterk blijft.

# 3 Fun Factor garantie

*Wat gebeurt er als de Definition of Fun in gevaar komt? Welke afspraken maken jullie daarvoor?*

3 strike systeem, eerste is dat je aangesproken word, tweede is dat je een waarschuwing krijgt en dan praten we met elkaar dat we dit serieus moeten houden en bij de derde halen we een leraar bij. Als een persoon een strike krijgt dan word dit besproken met de groep en als groep bepalen we als een persoon een strike krijgt of niet.

# 4. Kwaliteiten van het projectteam

Voordat je deze tabel kunt invullen, doe je eerst je [persoonlijke nulmeting](https://studentlandstede-my.sharepoint.com/personal/wteunissen_landstede_nl/Documents/Shared%20with%20Everyone/Onderwijsproducten/Sjablonen/PRJ%20scrum/Nulmeting_v.2.1.docx?d=w4dae1bf2e25f4560816240efaa10d98c).

Schrijf in de tabel voor iedereen apart het volgende op:

**Kwaliteit proces**: waar jij goed in bent als het gaat om samenwerken met anderen; *wat is jouw meerwaarde*?

**Kwaliteit product**: Waar jij goed in bent als het gaat om het maken van een product; *waar ligt jouw vakkennis*?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam | Kwaliteit Proces | Kwaliteit Product |
| Chiel | Kan goed meedenken | HTML/CSS |
| Norshin | Kan goed op ideeën komen en inspelen | HTML/CSS, C#, creatief zijn en Ontwerpen |
| Hasan | Groepsgenoten aan het werk zetten, wijst erop als er iets niet goed gaat en heeft een goed overzicht over de goede en slechte in het team. | Realiseren. |
| Sven | Spreekt groepsgenoten goed aan wanneer iemand iets anders doen dan werken. | HTML/CSS en weten hoe code werkt. |
| Ankido | Goed samenwerken. Goed meedenken. Maakt de taak af. | Goed in C#, HTML/CSS en SQL |
| Tom | Legt goed uit hoe je iets kan maken op een andere en betere manier. | Snel en goed analyseren en daarna simpel uitleggen |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 5. Doelen van het projectteam

Schrijf in de tabel voor iedereen apart het volgende op:

**Doel proces**: Waar wil jij beter in worden tijdens het werken in een team; *waar wil jij persoonlijk in verbeteren*?

**Doel product**: Welke vakkennis heb jij nodig om in dit project te kunnen functioneren; *welke vakkennis moet je leren*?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam | Doel Proces | Doel Product |
| Chiel | Als ik ergens vast zit dat ik mijzelf zelf push om verder te gaan | Javascript goed onder de knie krijgen. |
| Norshin | Groepsgenoten aansturen | Verdiepen en HTML/CSS en Javascript |
| Hasan | Samenwerken, communicatie en inplannen | Javascript en SQL |
| Sven | sociale teamwerkingsvaardigheden actief meedoen | Javascript en SQL |
| Ankido | Teamwerkingsvaardigheden en communicatie | Beter zijn in Database maken, C# en Javascript |
| Tom | communiceren teamwerkingsvaardigheden en planning volgen en op tijd komen | Javascript en SQL |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |