RETROSPECTIVES

Team:

Namen:

Lucifer productions

Kamiel de Visser

Niklas Leeuwin

Benjamin van Berg

Daniel van Molen Nick Wijker

27-05-2020

PAD

Datum: Project:

Contents

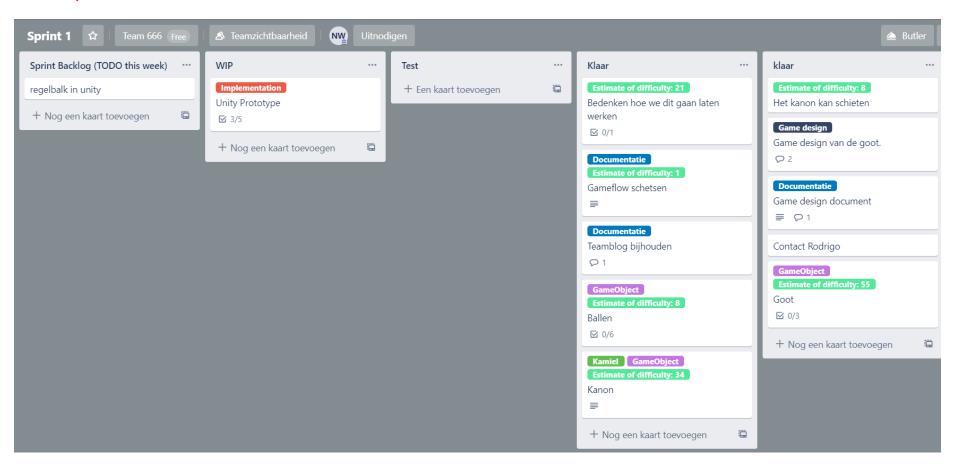
Retrospective 1	3
De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen	3
SMART aanpak van de aandachtspunten	3
Trello sprint 1	4
Retrospective 2	5
De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen	5
SMART aanpak van de aandachtspunten	5
Trello sprint 2	6
Retrospective 3	7
De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen	7
SMART aanpak van de aandachtspunten	7
Trello sprint 3	8
Retrospective 4	9
De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen	9
Trello sprint 4	10
Product backlog	11

De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen

- 1. Communicatie in de werkverdeling. In sprint 1 werkten we erg individualistisch. We hadden een idee van het eindproduct dat we willen bereiken, maar alle bouwstenen werden individueel gemaakt zonder veel onderlinge communicatie.
- 2. In sprint 1 hebben voornamelijk Kamiel en Daniël gewerkt aan de productie kant van het product. Op het gebied van programmeren moet het hele team gaan produceren. Dit is niet alleen van belang voor de techno die aan het eind van het product wordt gehouden, maar ook voor de individuele groei.
- 3. In sprint 1 hebben we niet genoeg aandacht besteed aan de design kant van de productie. We zijn vergeten om scrumpunten aan deze kant van de productie toe te kennen, omdat we ons voornamelijk op de productie hebben gericht. Nu we een werkend prototype hebben moeten we gaan nadenken over de opbouw van de levels en over hoe we de geleverde dataset vragen van Squla gaan implementeren in de gameplay.

SMART aanpak van de aandachtspunten

- 1. Aan het einde van sprint 2 hebben we door middel van Trello en Git de communicatie onderling strak gehouden, zodat het team op de hoogte is waar de teamleden aan werken, zodat we gericht naar hetzelfde doel toewerken.
- 2. Aan het einde van sprint 2 hebben we door middel van een van tevoren besproken taakverdeling ervoor gezorgd dat iedereen zijn programmeer technische taken heeft verricht.
- 3. Aan het einde van sprint 2 hebben we naar de regels van scrum alles een moeilijkheids waarde en een definition of done gegeven, zodat we een volledige inschatting van de estimate hebben kunnen maken.

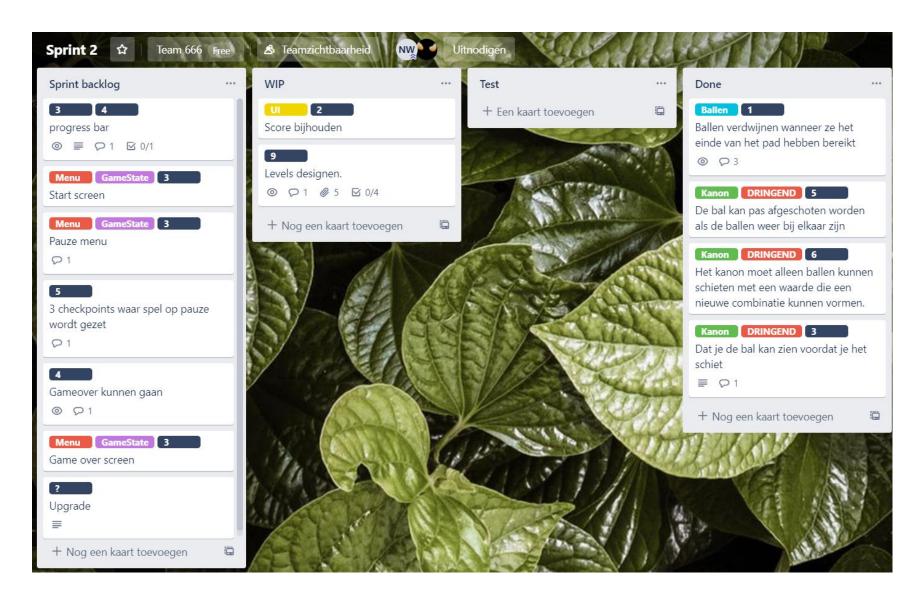


De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen

- 1. Deze sprint was intens lastig. Door de ingestelde maatregelen wegens COVID-19 is het project praktisch stil komen te staan. Een paar teamleden hebben nog flink wat werk kunnen leveren, andere teamleden hadden er meer moeite mee. Het zoeken van goede communicatie is ongestructureerd gegaan. We hadden slechts één vergadering die goed verliep. Tijdens deze vergadering hebben we een nieuwe sprintbacklog gemaakt, en alle onderdelen increment waardes gegeven. Van deze sprintbacklog is ongeveer de helft gedaan (Zie de Trello screenshot op de volgende pagina).
- 2. Qua prototype begint de game goed te staan. De volgende stappen zullen voornamelijk game design technisch gaan worden. Hoe gaan we de gameplay interessant houden, hoe gaan we de speler motiveren om verder te komen, hoe houden we rekening met het didactische element van het spel? Hierover, en nog meer moeten we gaan brainstormen.
- 3. Het corona probleem is nog lang niet opgelost. We moeten gaan kijken naar hoe we dit gaan aanpakken. Hoe we alle neuzen dezelfde kant op krijgen, en hoe we productief kunnen blijven. Veel van deze oplossingen liggen bij het individu zelf, iedereen moet voor zichzelf vinden hoe hij het beste aan het werk kan gaan. Qua communicatie moeten we met elkaar gaan besluiten hoe we dit willen gaan aanpakken, en dit volhouden. We hebben besloten dat we hier consequenties aan moeten verbinden, en dit in het contract moeten opnemen.

SMART aanpak van de aandachtspunten

- 1. Aan het einde van sprint 3 zijn we minimaal 3 keer in de week bij elkaar gekomen zodat we door middel van deze vaste momenten de teamleden aansporen om werk te blijven leveren.
- 2. Aan het einde van sprint 3 hebben we rekening gehouden met de design kant van het spel zodat het sprintbord van sprint 3 bestaat uit programmeer technische-elementen, design-elementen en documentatie-elementen.
- 3. Aan het begin van sprint 3 passen we het samenwerkingscontract aan zodat er duidelijkere consequenties verbonden worden aan onproductieve werkhoudingen.

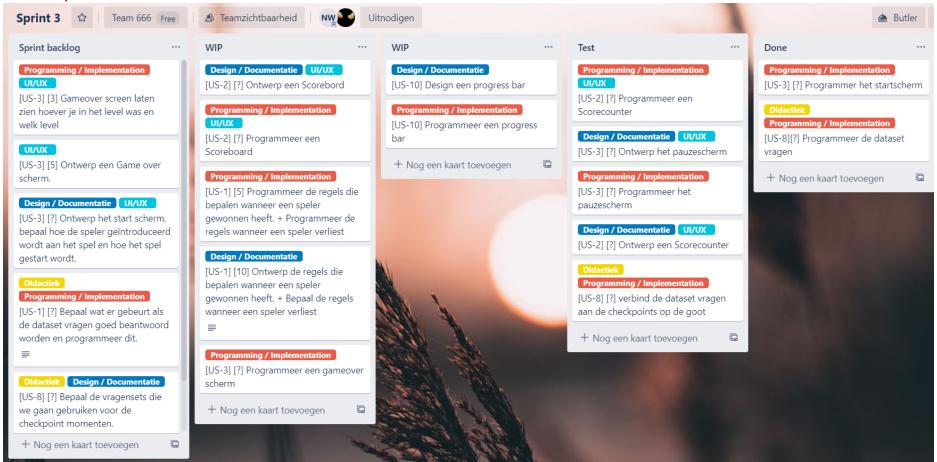


De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen

- 1. We hebben nog veel werk te doen als we een better-than-viable product willen opleveren aan het einde van sprint 4. Het prototype staat en werkt, maar op het gebied van gameplay en polish hebben we weinig bereikt in sprint 3. Alle gameobjecten zijn nog zonder textures, het sterren- en scoresysteem is nog niet goed genoeg geïmplementeerd, en er is nog geen directe feedback naar de speler toe of acties gewild of ongewild zijn. De dataset vragen moeten nog aan bod kunnen komen, en er moeten consequenties aan het goed of fout beantwoorden van de vragen verbonden worden.
- 2. De crisis heft zijn tol. De communicatie verloopt erg stroef. Er waren bijvoorbeeld vakantie/speciale dagen waar de helft van het team wel op discord verscheen, en de andere helft niet. Ook was er weer gebrek aan communicatie. Hierdoor groeit ook het geleverde werk scheef. Kamiel heeft aangegeven dat hij wil dat de rest van het team meer gaat leveren, omdat hij wil werken naar een better-than-viable product, en de werkverdeling anders te krom wordt.
- 3. We hebben de user stories niet meegenomen in het aanmaken van het Trello-bord. We moeten een lijst met user stories gaan schrijven, om vervolgens de taken hieraan te verbinden.

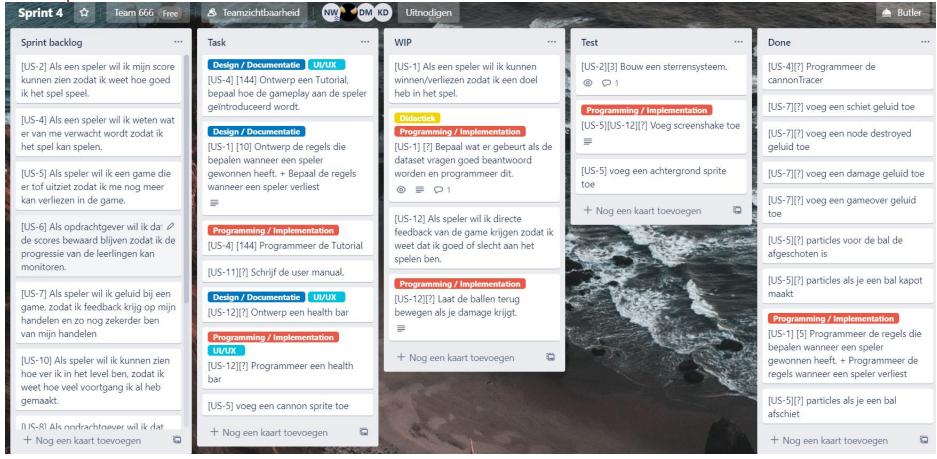
SMART aanpak van de aandachtspunten

- Aan het begin van sprint 4 maken we een duidelijke definition of done voor de verschillende taken zodat we met weten wat er precies moet gebeuren voordat de taak werkelijk af is.
- Tijdens sprint 4 neemt Kamiel afstand van programmeren. Hij gaat zich meer storten op design en documentatie, zodat de rest van het team zich meer kan focussen op programmeren.
- 3. Aan het begin van sprint 4 vullen we de backlog met user stories waar we de verschillende taken aan kunnen verbinden zodat we weten met welke achterliggende gedachte we bezig zijn met bepaalde taken.



De top 3 aandachtspunten die uit de retrospective volgen.

- 1. In sprint 4 hebben we goed gewerkt met user stories. Aangezien we zonder user stories begonnen zijn zat deze manier van werken nog niet in ons systeem gebakken, maar we zien nu wel het nut van het gebruik van user stories in. Ze helpen met het overzicht houden in het project over de verschillende taken en waarop die taken gericht zijn.
- 2. Tijdens sprint 4 is Daniel langzaam afgehaakt. Hierdoor misten we een teamlid, hetgeen we ook gemerkt hebben. Sommige thuissituaties kan je als team weinig aan doen, dan kan je weinig voor je teamlid betekenen. Nick heeft contact met Daniel proberen te houden, en heeft hem ook regelmatig gesproken, maar helaas kon hij geen toevoeging meer zijn in het staartstuk van het project. We hebben hiervan geleerd dat je als team altijd voorbereid moet zijn op zulke calamiteiten. Wat doe je als team wanneer iemand wegvalt? Of meerdere mensen? Als je als team hierop voorbereid bent kan je beter handelen wanneer het ook werkelijk gebeurt.
- 3. Doordat Kamiel zo assertief begon aan het prototype, was de werkdruk vanaf dag 1 scheefgegroeid. Geen negatief woord over Kamiel, we zijn blij dat hij dit heeft kunnen leveren. Wel hebben we hiervan geleerd, dat het verstandig is om vanaf moment 1 in een project goed te weten wat ieders taak gaat zijn. Het is verstandig om vanaf moment 1 onderling te communiceren zodat iedereen direct op zijn eigen manier aan de slag kan met het project. Hier hoort bij dat het handig is als het hele team goed kan programmeren. Doordat Benjamin en Nick minder goed zijn in programmeren begonnen die met een kleine achterstand. Voordat ze konden itereren op het werk van Kamiel moesten ze de code begrijpen. Dit kostte zoveel tijd dat ze uiteindelijk minder hebben kunnen leveren op het gebied van code. Aan de andere kant hebben de programmeurs weer minder kunnen leveren op het gebied van design en documentatie. Al met al komt het neer op groeien in communicatie in een team en werken in teamverband. We hadden bijvoorbeeld een duidelijkere taakverdeling kunnen afspreken waarbij iedereens sterke kant (programmeren of design/documentatie) het beste aan het licht kwam. Deze verdeling is nu, te laat, natuurlijk tot stand gekomen. We hadden eerder de keuze moeten maken om deze verdeling zelf in te zetten.



Product backlog

