Reflectie en Feedback

Door: Team 6

Studenten: Niklas Leeuwin

Kamiel de Visser

Benjamin van Berg

Daniel van der Molen

Nick Wijker

Project: PAD

Datum: 03/06/2020

Contents

[Nick Wijker](#_heading=h.gjdgxs) **3**

[Reflectie](#_heading=h.30j0zll) 3

[Ontwikkeldoel](#_heading=h.papxxib6q7tu) 4

[Feedback](#_heading=h.3znysh7) 5

[Niklas](#_heading=h.tyjcwt) 5

[Kamiel](#_heading=h.3dy6vkm) 5

[Benjamin](#_heading=h.1t3h5sf) 5

[Daniel](#_heading=h.4d34og8) 5

[**Niklas Leeuwin**](#_heading=h.eh3xxmb087pz) **7**

[Reflectie](#_heading=h.qnrxg2cvtcgj) 7

[Feedback](#_heading=h.5er24fg5j5l6) 8

[Kamiel](#_heading=h.c4gq0u6fsx56) 8

[Benjamin](#_heading=h.vn5ife4sim61) 8

[Nick](#_heading=h.8pn4zi7hygas) 8

[Daniel](#_heading=h.13y0tl04zpm) 8

# Nick Wijker

## Reflectie

Ik heb dit project een heel andere ervaring gehad dan bij FYS. Natuurlijk was er de coronacrisis, hier ga ik later op in. Maar ook naast de crisis verliep dit project heel anders. Bij FYS was mijn hele groep nieuw op het gebied van coderen. Bij PAD zat ik in een groep met 2 mannen die al heel goed kunnen programmeren. Ze hebben jaren meer ervaring dan ik, en dit heb ik gemerkt. Bij de concept fase verliep alles nog gestroomlijnd. Ik kwam het met het Zumath idee, we pitchten dit en het werd goedgekeurd. Tof! Mijn idee werd als beste van de 3 gezien.

Kamiel begon direct met programmeren. Na 2 weken had hij een prototype gebouwd. Vanaf hier liep het een beetje fout. Er waren communicatieproblemen. Sommige teamleden dachten dat we thuis zouden werken aan het product, andere teamleden dachten dat we op school met het team aan het product zouden werken. Op school deden we weinig meer dan scrum spelletjes zoals met spaghetti spelen en zodoende was de werkdruk scheef verdeeld.

Doordat ik nog geen sterke programmeur ben, had ik erg veel moeite met de code van Kamiel begrijpen. Om op zijn code te itereren moest ik eerst zijn code snappen. Hier had ik veel moeite mee. Na een week of 5 had ik nog geen lijn code geschreven omdat ik niet wist hoe en waar. Daarnaast moest ik naar mijn gevoel ineens heel veel meer beheersen dan voorheen. Ik moest Github gebruiken, Unity, C#, Visual Studio en SCRUM, en allemaal was het nieuw. Dit was erg overweldigend. Al helemaal omdat de coronacrisis toen begon. Sinds dit moment liep er veel in de soep.

Toen de quarantaine begon, kwamen meer problemen. Een paar teamleden konden niet goed omgaan met de structuurloosheid van het thuiswerken. Hoewel ik erg mijn best deed om zoveel mogelijk te blijven doen in deze periode, had ook ik er veel moeite mee. Ik heb heel veel behoefte aan structuur, planning en overzicht. Het spontane gebrek van deze elementen heeft mijn aandeel in dit project geen goed gedaan. Hetzelfde geld voor de rest van de teamleden. We zijn erg blij met Kamiel die zo’n sterk prototype heeft neergezet. Hierdoor hebben we uiteindelijk wel een product kunnen neerzetten. Maar het is bijlange na niet geworden wat in het begin voor ogen hadden. Het coderen zat me dus tegen. Toen heb ik besloten te gaan doen waar ik me beter in kan bewegen, design. Ik heb een UX-design van de play state getekend. Hierop heb ik 5 levels geïtereerd. Helaas hebben we geen tijd gehad om 5 levels te bouwen voor de product oplevering. Ik ben gaan nadenken over het thema van het spel. Ik kwam uit op een middeleeuws/piraten design. Met een kanon, kasteeltorens, slotgracht, etc. Helaas zijn we hier door tijdsdruk en gebrek aan coördinatie ook niet aan toegekomen. Toen ben ik gaan nadenken over een scoresysteem.

Ik heb een werkend score- en sterrensysteem gebouwd en hoewel het niet overweldigend is, werkt het, en ben ik tevreden. Ik heb hier hulp bij gehad, onder andere van Niklas, en daar ben ik hem dankbaar voor. Dit gaf me ook een stukje teamgevoel, dat was goed. Ik denk dat de sterren en de scores redelijk in balans zijn. Hier ben ik tevreden over. Na de productoplevering zijn we erachter dat de sterren en scores slechts in balans zijn voor het 1e level. Als we meerdere levels hadden gebouwd had ook het scoresysteem aangepast moeten worden. Ik ben erg blij met het feit dat ik de User Manual gemaakt heb, aangezien dit ervoor zorgde dat we alle documentatie beschikbaar hadden bij opleveren waardoor we een mooie voldoende binnen hebben gehaald.

## Ontwikkeldoel

Mijn ontwikkeldoel voor volgend jaar is tweedelig. Ten eerste wil ik de zomer gebruiken om mijn codeer kwaliteiten te trainen. Ik ga een project beginnen, om zoveel mogelijk te kunnen oefenen met OOP, C# en Unity (aangezien Unity volgend jaar gebruikt gaat worden). Dit doe ik zodat ik ten tweede volgend jaar een grotere programmeer-technisch onderdeel kan leveren bij projecten.

## Feedback

### Niklas

Ik zie dat je flink wat kennis en vaardigheden bezit op het gebied van game design. Je kan ook goed coderen, in ieder geval stukken beter dan ik dat kan, en door je open persoonlijkheid gaf je mij het gevoel dat je aanspreekbaar was en dat je hulp kon bieden aan teamgenoten zoals ik die dit nodig hadden. Ik heb ook gezien dat je moeite hebt gehad met het thuiswerken. Je motivatie leidde hieronder. Dit gaf mij het gevoel dat je erg verwijderd was van het project waardoor het teamgevoel minder werd. Wel denk ik dat als je zou werken onder ‘normale’ omstandigheden, dit niet aan de hand zou zijn.

### Kamiel

Ik merk dat je behoorlijk goed kan coderen, en dat je passie voor het maken van games hierin naar voren komt. Dit geeft mij het gevoel dat ik meer kwaliteit wil leveren om op jouw niveau te werken. Daarentegen merkte ik, dat toen ik minder kon leveren vanwege de pandemie, jij gefrustreerd raakte. Dit had effect op het hele team. Ik merkte dat je in je frustratie een blokkerende gedachtegang kreeg. Het was even lastig om dit te doorbreken. Maar ik merkte dat zodra ik oplossingen begon voor te stellen, jij hier wel in mee ging. Jij gaf netjes aan dat je werk van ons verwachtte, wij gaven aan waar en wanneer we dit werk zouden leveren. Ik merkte na deze ‘crisis’ vergaderingen een betere sfeer in het team.

### Benjamin

Ik merk dat je goed in een team kan werken. Je kan goed samenwerken, je komt met goede ideeën, en je zorgt voor sfeer tijdens samenwerken. Dit geeft mij het gevoel fijn met je te kunnen samenwerken. Wel merkte ik soms dat je wat last had van je ASS/ADD. Dan werd je druk en daardoor een stoorfactor. Dit heeft op mij het effect dat ik afgeleid word waardoor ik uit mijn workflow raak. Ik merkte wel dat jij dit zelf goed doorhad en nooit raar opkeek als er gevraagd werd of we door konden gaan werken. Dit geeft mij het gevoel dat jij jezelf kent. Ook geeft dit mij het gevoel dat je goed aanspreekbaar bent als het gaat om gevoeligere onderwerpen. In de dagen dat we met ze 2en in het WBH zaten hing er een goede werksfeer. Dit gaf mij het gevoel dat ik lekker met je kan samenwerken.

### Daniel

Ik zie dat je een harde werker en een doorzetter bent. Dit geeft mij het gevoel dat ik me aan je kan optrekken. Dit geeft mij ook het gevoel dat ik op je kan bouwen. Wel ben je ook een prater en als we met ze 2en aan het werk waren merkte ik dit veel. Dit leidt mij heel erg af. Toch gaf je altijd aan dat als je te veel praatte, dat ik dat gewoon even moest aangeven en als ik dat deed ging je hier ook altijd goed mee om. Ik merkte dat je afwezig raakte tijdens de pandemie. Je kreeg heel veel op je dak, dit gaf mij het gevoel dat je niet meer te bereiken was. Ik weet ook dat je niet gekozen hebt voor de situaties die je zijn overvallen. Ik denk wel dat duidelijkere communicatie naar je team fijn had geweest. We hebben nu zo’n anderhalve week gewerkt zonder te weten of je nog terug zou komen of niet, hoe het met je ging, etc. Dit geeft mij een bezorgd gevoel. Ik hoop dat je in rustigere vaarwateren terecht gaat komen.

# Niklas Leeuwin

## Reflectie

Ik heb redelijk veel geprogrammeerd tijdens dit project. De onderdelen van het programma die ik heb gemaakt zijn:

Ik heb de audio geprogrammeerd;

De particles;

De lijn die laat zijn waar je bal heen gaat voordat je de bal afschiet;

De klasse die de vragen inleest van het bestand dat we van squla hebben gekregen;

Het scherm waar gebruikers de vragen zien en beantwoorden;

Het pauze scherm;

Ik heb met een aantal andere dingen geholpen maar die zijn voor het grootste gedeelte gemaakt door mijn teamleden en daar kan ik geen credit voor nemen.

De code die de vragen inleest is iets waar ik trots op ben omdat ik nog niet eerder met z’n type file heb gewerkt. Dit leest het correct in zodat het daarna gebruikt kan worden voor de gebruiker om een vraag te beantwoorden. Ik ben niet heel tevreden over mijn handelen tijdens dit project. Ik heb vooral toen corona net begon te weinig aan de project gedaan. Toen Kamiel daarna (verdiende) kritiek had op ons team omdat we te weinig hadden gedaan waardoor ik te hard in de verdediging ben gedaan. Het gaat ook mijn ontwikkeldoel zijn voor volgend jaar om beter om te gaan met kritiek in plaats van het van me af schuiven zoals ik in het verleden heb gedaan.

We moesten na onze 2de sprint een reflectieverslag schrijven wat ik niet heb gedaan omdat ik niet goed om kon gaan met corona. Mijn leerdoelen voor dit semester en mijn voortgang daarbij was:

- Ik ben van plan op gedurende blok 3 eerst te doen wat in de planning staat en daarna pas andere project gerelateerde dingen te gaan doen.

Ik vind dat ik dit redelijk goed heb gedaan. Tijdens FYS zat ik ongeveer twee tot drie nieuwe taken te doen voordat ik aan één taak uit de planning begon. Ik heb tijdens dit project voor zover ik me kan herinneren geen taken toegevoegd die niet te maken hadden met een user story die we van te voren hadden afgesproken te behandelen.

- Ik ben van plan om gedurende het derde blok mijn groepsleden niet meer dan 1 werkdag te laten wachten op antwoord.

Dit leerdoel is mij volgens mij gelukt omdat ik mijn groepsleden niet meer dan één werkdag heb laten wachten op antwoord als ze iets aan mij vroegen. Voor zo ver ik me kan herinneren was het meestal minder dan één werkdag zo heb ik bijvoorbeeld als Benjamin meteen geholpen toen hij mij een keer om 21:00 uur vroeg of ik hem kon helpen met programmeren.

## Ontwikkeldoel

Mijn ontwikkeldoel voor volgend jaar is om beter te worden in thuiswerken. Ik heb dit nooit echt geleerd op de middelbare school of op mijn vorige studie wat voor problemen zorgde tijdens de corona crisis. Ik hoop dat we volgend jaar weer vaker op school les hebben maar dit gaat waarschijnlijk nog niet op volle kracht zijn waardoor ik er beter in ga moeten worden. Ik ben van plan om tijdens de zomervakantie te gaan werken aan de vakken die ik dit blok heb laten vallen zodat ik hier beter in word. Ik heb deze vakken namelijk niet geprobeerd omdat ik de emotionele energie niet had om überhaupt te kijken op mijn rooster en dat is niet iets dat ik wil blijven hebben.

## Feedback

### Kamiel

Ik heb de impressie gekregen dat je veel passie hebt voor de studie en dingen op deze studie goed doen. Dit heeft er misschien voor gezorgd dat je af en toe teleurgesteld leek te zijn als andere niet net zo veel passie leken te tonen. Dit zorgde ervoor dat ik me af en toe aangevallen voelde wanneer jij dit uitte waardoor ik in de verdediging schoot. Nadat we het daar een keer over hadden gehad met Mike erbij leek het wel veel minder te zijn wat goed zelf verbeterend vermogen van je laat zien.

### Benjamin

Je hebt tijdens dit project meerdere keren andere om hulp gevraagd als je ergens zelf niet uitkwam wat in die gevallen voor mijn gevoel de beste oplossing leek te zijn, bijvoorbeeld toen je problemen had met het iets pushen op github. Dit laat zien dat je niet een te groot ego/te verlegen bent om vragen te stellen wat een goede vaardigheid is om te hebben. Je bent verder wel niet altijd even snel geweest met het maken van het werk dat je zou maken. Het was wel goed dat je voor mijn gevoel altijd snel reageerde als we iets vroegen.

### Nick

Je bent vaak goed proactief geweest met bijvoorbeeld het op schrijven van documentatie of kijken naar welke dingen we nog moeten gaan doen. Je lijkt af en toe wel nog niet heel ervaren in programmeren. Je lijkt hier wel beter in te zijn geworden gedurende dit project en je staat open voor feedback/tips op je code wat goed is.

### Daniel

Je bent de afgelopen paar sprints niet veel aanwezig geweest wat het lastig maakt om goede tips/tops voor je te bedenken.

# Kamiel de Visser

## Reflectie

Ik kan tevreden terugkijken op dit project. Ik ben niet trots op het product, en ook de samenwerking liep niet altijd vlekkeloos, maar ik ben wel trots op ons teamverband en op hoe we onze problemen hebben aangepakt.

Ik ben zelf deze studie ingegaan met een aantal jaar aan programmeerervaring. Ik heb voor deze studie nooit echt grootse projecten gemaakt, maar heb wel wat programmeervakken aan de UvA gevolgd (en zelfs geholpen met het geven van een ‘Inleiding Programmeren’ cursus). Mijn doel was om door mijn studie aan het werk gezet te worden. Ik zie projecten als deze als goede aangrijpingspunten om een keurig portfolio neer te zetten.

Ik was dan ook erg blij om te horen dat we bij PAD een educational game moesten neerzetten, aangezien ik hier niet uit mezelf opgekomen zou zijn. Daarnaast staat een deel *serious gaming* natuurlijk gewoon goed op je portfolio.

Vakken als OOP1 en GPA waren bij mij zeer geliefd, omdat deze vakken mij meer inzicht gaven in bepaalde manieren van programmeren, en het structureren van projecten.

Ik stond dan dus ook te popelen om die kennis toe te passen in het PAD project. Aan het begin heb ik mijn teamgenoten dan ook verteld dat ik me graag zou inzetten voor het project, en het liefst een game maak waar we echt trots op zouden zijn.

We begonnen het project goed. Er was goed overleg, en sprake van een goede samenwerking en taakverdeling. Wel werd er niet heel veel *echt* gedaan. We kwamen bij elkaar tijdens de PAD-uren, maar de eerste paar weken was er niet heel veel progress. Maar goed, een nieuw team, nieuw project, ook mij was niet helemaal duidelijk wat we al konden gaan doen. De eerste paar weken waren vooral inleidend, en de werkdruk lag op een laag pitje.

Toen werd voorgesteld om een Zuma game te maken waarbij je combinaties uitspeelt d.m.v. optelsommen i.p.v. kleurencombinaties, merkte ik al gauw op dat dat wat ingewikkelde code zou vereisen, en wat cruciale design beslissingen die impact zouden hebben op de gameplay. Problemen die hierbij naar voren kwamen waren bijvoorbeeld het optel-algorithme. Hoe bereken je überhaupt of een combinatie ‘goed’ is? Hoe zorg je ervoor dat je altijd een goed antwoord kan geven?

Ik stond al een tijdje klaar in de startblokken, dus stelde ik voor om een prototype in elkaar te zetten in Java om dit soort problemen te onderzoeken. Dit voorstel werd geaccepteerd, mijn teamleden focusten zich vooral op de zaken om het product heen, en ik op het product.

Na de oplevering van mijn prototype heb ik vooral met hulp van Daniël doorgewerkt aan een functioneel Unity-product neerzetten. Ik vond het belangrijk om snel een minimum viable product (MVP) af te hebben, omdat we dan veel tijd hebben om hier op door te itereren. Uit mijn FYS-project heb ik namelijk geleerd dat als je MVP pas laat staat, er op door itereren veel lastiger wordt, omdat je meer functionaliteit in een kleiner tijdsbestek moet steken.

Ik realiseer me nu wel dat ik misschien door deze FYS-flashbacks te gefocust was op het product, en daardoor niet heb meegekregen hoe groot de rest van de taken waren, zoals het design en de organisatie van het Trello bord. Voor mij was de agile manier al redelijk bekend, dus ik had hier mijn ‘expertise’ in kunnen en moeten aanbieden.

Kort nadat we het eerste Unity prototype af hadden, begon onze samenwerking een omslag te maken.

Ik vond dat er veel te weinig gebeurde. Er gebeurde altijd genoeg om de eindstreep van het project te halen, maar het bleek al gauw dat we met het tempo waarin we werkten niet verder zouden komen dan die eindstreep. Dit heb ik bij het team meerdere malen aangegeven, dat we het project zo wel zouden halen, maar ik alsnog meer inzet verwachtte van ze. Hierna werd aangekondigd dat alle lessen verder online zouden worden gegeven, vanwege de intelligente lockdown omtrent COVID-19. Geen goed moment voor een epidemie.

Aangezien de online-situatie voor ons allen nieuw was, heb ik toen weer wat minder aansporend gedrag vertoond. Ook ik zat even in de put. Maar na een week wou ik wel graag weer uit die put. Ik wou me juist bezig houden nu ik zo veel thuis zat en zo weinig te doen had. Ik gaf daarom nogmaals aan dat ik wou dat we meer gingen doen, en na wat discussie hebben we toen besloten om vaker, en met regelmaat, bijeen te komen.

Ik had hierbij meer rekening moeten houden met wat voor impact de lockdown had op mijn teamgenoten. Omdat ik er zelf niet veel moeite mee had om thuis te zitten, kon ik niet veel empathie opbrengen wanneer mijn teamgenoten de lockdown als verklaring voor hun weinige prestaties gebruikten. Ik had me beter in hun schoenen moeten verplaatsen. Dit was ook de oorzaak dat ik en Niklas elkaar op een gegeven moment in de weg zaten, terwijl we beiden goede intenties hadden.

Omdat ik dit nog niet in zag, en mijn teamgenoten geen verbetering toonden na het aanspreken op hun gedrag, heb ik toen tot tweemaal toe een crisisgesprek aangevraagd met onze projectleiders.

Na deze gesprekken hebben we onze samenwerking echter goed teruggepakt. Met hulp van Mike en Wally als bemiddelaars hebben we veel productiever kunnen praten over de vordering van ons project. We hebben gezegd wat er gezegd moest worden, en goed geluisterd naar elkaar. Verwarringen en miscommunicaties hebben we elkaar verhelderd. Ik heb als gevolg van deze gesprekken ook besloten om minder inspanning te verwachten van mijn teamgenoten, en mijn overige motivatie in andere projecten te stoppen. Ik heb me erbij neergelegd dat dit project geen product zouden opleveren waar we echt op trots zouden zijn, en heb me in plaats daarvan voorgenomen om er voor te zorgen dat we in ieder geval trots kunnen zijn op onze samenwerking.

Zo zijn we ook goed met de afwezigheid van Daniël omgegaan. Hij kwam in een rotsituatie terecht, maar dit heeft voor onze verdere samenwerking niet voor veel problemen gezorgd. Er werd niet over geklaagd, het enige storende was dat hij niet veel meer van zich heeft laten weten. Verder heeft iedereen zijn taken volbracht, en waren we het goed met elkaar eens over het werktempo en de hoeveelheid vergaderingen.

Al in al kwam ik het project in met hoge verwachtingen, en vind ik het erg jammer dat die verwachtingen niet zijn uitgekomen. Maar toch kan ik trots zijn op de verbetering in samenwerking als ik het vergelijk met hoe de samenwerking van mijn FYS-project verliep. Hierin hadden we geen *common ground* gevonden tussen mijn verwachtingen en die van mijn teamgenoten, waardoor ik uiteindelijk praktisch alleen het project heb afgemaakt. Alhoewel ik dus weer tegen problemen met verschillen in motivatie tussen mijn medestudenten aanliep, hebben we stukken beter als team gefunctioneerd. Ik vind zelf dat dit laat zien dat ik gegroeid ben ten opzichte van het begin van dit studiejaar op samenwerkend gebied.

## Ontwikkeldoel

Ik wil leren hoe ik een beter de leiding kan nemen in een team, wanneer dat nodig blijkt te zijn. Ik wil dit doen door te leren hoe ik mijn teamleden positief kunnen beïnvloeden. Ik moet uitvogelen hoe ik anderen kan motiveren om het beste uit ze te halen, want ik merk dat ik soms met teamleden te maken krijg die wel veel kunnen, maar niet veel doen. Ik wil die personen kunnen aanspreken op zo’n manier dat ik ze meekrijg om iets tofs neer te zetten. Dit is een erg belangrijke vaardigheid die ik later nodig ga hebben om er voor te zorgen dat ik collega’s kan aanspreken op hun gedrag, zonder ze het gevoel te geven dat ik ze iets kwalijk neem. Ik vond het namelijk erg lastig om mijn teamgenoten op hun gedrag aan te spreken zonder het gevoel te krijgen ‘vervelend’ over te komen.

## Feedback

### Niklas

Je deelt mijn interesse in programmeren, dat vind ik erg leuk om te zien. Je ideeën zijn goed, en je uitwerkingen van die ideeën ook. Je zorgt verder voor een goede sfeer in het team, en communicatie loopt meestal soepel. De enige aanmerking die ik heb is dat ik denk dat je heel veel zou kunnen bereiken als je je wat meer zou inzetten voor je studie, maar die laatste loodjes net niet lijkt te willen leggen. Het is die instelling van ‘ik doe het volgend jaar wel’ die je naar mijn mening zou moeten omzetten naar iets als ‘ik doe het nu, dan is het gedaan’. Verder, top, ik heb genoten van onze samenwerking.

### Nick

Je hebt heel veel goede ideeën, en je bent ook top in het overzicht houden van wat er nog allemaal gedaan moet worden. Je luistert goed naar wat mensen voorstellen en vangt kritiek ook goed op. Ik merk dat je een goed oog voor design heb, maar laat dat je niet te veel afleiden van de technische kant, want ook die is van belang bij het design. Een goede designer weet namelijk in ieder geval in grote lijnen wat technisch mogelijk is en wat niet, en daar heb je volgens mij nog niet helemaal een goed inzicht in. Ik denk dat als je dezelfde motivatie en interesse voor het designen en documenteren van het project toepast op de technische kant, je het ver gaat schoppen.

### Benjamin

Sociaal ben je erg sterk, en gezelligheid is natuurlijk van belang. Maar soms moet er toch ook - helaas - wat gedaan worden. Volgens mij neem je je studie gewoon nog niet erg serieus (wat ik ook niet deed toen ik in mijn eerste studiejaar zat), en dat kan soms voor mij als storend overkomen. Je interesse in de industrie lijkt er wel te zijn, want tijdens vergaderingen ben je goed aanwezig en heb je slimme design ideeën, maar zodra het dan op werk aankomt ben je erg stil. Het kan natuurlijk erg goed dat ik het fout heb, misschien vind je het gewoon nogal lastig en vind je het eng om anderen steeds om hulp te moeten vragen. Mocht dat zo zijn, dan zou mijn advies zijn om je niet bang te voelen, en vooral juist om die hulp te vragen. Dat is de beste manier waarop je groeit!

### Daniël

Ik heb heel erg goed met je samen kunnen werken. Vooral in het begin waren wij goed heen en weer aan het communiceren over wat lastige onderwerpen. Je hebt me ook hier en daar om hulp gevraagd wanneer je die hulp nodig had, en dat vind ik altijd een sterk punt.

Ik heb geen op- of aanmerkingen, behalve dat je het ons eerder had moeten laten weten dat je afstand nam van het project. Natuurlijk neem ik het je niet kwalijk dat je met het project gestopt bent. Maar op deze manier hebben we dit zelf na moeten vragen, netjes was geweest om dit aan ons te melden. Verder heb ik genoten van onze samenwerking.

# Daniël

## Reflectie

## Ontwikkeldoel

## Feedback

### Niklas

### Nick

### Benjamin

### Kamiel

# Benjamin

## Reflectie

Dit project is heel erg anders verlopen dan ik ooit zou hebben gedacht. Door de aparte situatie met de COVID-19 pandemie ben ik er achter gekomen dat ik niet goed presteer als ik opeens terecht kom in een situatie waar mijn hele ritme uiteenvalt. Ik vond het aan het begin moeilijk de motivatie te vinden om aan het werk te gaan. Uiteindelijk lukte het wel mede dankzij dat school open was om zelfstandig te leren. Ik ben er achter gekomen dat als ik thuis in mijn slaapkamer zit te werken dat ik mij dan minder goed kan focussen op werk doen dan als ik op school zit. Door een nieuw ritme voor mijzelf te maken is het mij uiteindelijk gelukt om alsnog wat programmeerwerk gedaan te krijgen.

## Ontwikkeldoel

## Feedback

### Niklas

### Nick

### Kamiel

### Daniël