# **Zelf-en peerevaluatie-formulier**

*Lees de instructie voor peerevaluaties (op SharePoint) voor je het formulier invult!*

## **Vakinformatie**

Vul hier de volledige informatie over het vak in (herhaal je naam en groepsnummer op de achterkant, dan is het formulier beter bruikbaar bij de evaluatiebijeenkomsten).

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam vak:* | Themaopdracht Devices |
| *Vakcode:* | TICT-VDEPR-17 |
| *Klas:* | SNE V3B1 |
| *Naam/nummer projectgroep:* | VTPMRSD |
| *Naam student:* | Kaj van Meel |
| *Studentnummer:* | 1683992 |
| *Datum:* | **8-11-17** |

## **Algemene reflectie op teamwork**

|  |
| --- |
| *Beschrijf één of twee punten die goed gingen in het teamwork.*  *Beschrijf ook* waarom *je denkt dat deze punten goed gingen.* |
| Communicatie, als er iemand later kwam (ov,file, ziek) werd het via whattsapp gemeld. Elkaars kennisgebied gebruiken, als er iemand om hulp vroeg, in mijn geval bij het scripten in bash, proberen de andere te helpen. |
| *Beschrijf één of twee punten die minder goed gingen in het teamwork.*  *Beschrijf ook* waarom *je denkt dat deze punten minder goed gingen.* |
| Er was soms niet duidelijk wie de sleutel van de kast had, waardoor we pas later konden beginnen, dit was uiterlijk een half uur |

## **Zelfevaluatie**

|  |
| --- |
| *Wat vindt je dat je goed gedaan hebt in dit project?* |
| Opdrachten zoeken, omdat er voor SNE weinig te doen is |
| *Wat vindt je dat je minder goed gedaan hebt in dit project?* |
| Laat afmelden |
| *Druk jouw bijdrage aan het totale eindproduct/resultaat uit in een percentage*  *(dus 0% als je niets hebt bijgedragen, en 100% als je alles in je eentje hebt gedaan)* |
| 17% ongeveer 1/6. Ik ben wel de enige SNE-er, maar er was niet heel veel te doen in mijn richting |

**z.o.z.**

## **Herhaling vakinformatie**

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam student:* | Kaj van Meel |
| *Naam/nummer projectgroep:* | VTPMRSD |

## **Peerevaluatie**

|  |  |
| --- | --- |
| **Groepsgenoten** | **Nadere toelichting op beoordeling van de bijdrage aan eindproduct** |
| *Naam:* | *Positieve punten:* |
| Mart | Neemt goed de leiding op zich en stuurt de rest van de groep aan. |
| *Verbeterpunten/negatieve punten:* |
|  |
| *Bijdrage aan eindproduct [in %]* | *Onderbouwing eindoordeel:* |
| 25 % |  |
| *Naam:* | *Positieve punten:* |
| Jan | Creatief met het ontwerpen van omgevingen. Oculus snel aan de gang gekregen, zelfs op een laptop |
| *Verbeterpunten/negatieve punten:* |
| Weinig kennis van windows |
| *Bijdrage aan eindproduct [in %]* | *Onderbouwing eindoordeel:* |
| 20 % | Percentage is omdat hij de enige TI-er is |
| *Naam:* | *Positieve punten:* |
| Kevin | Zorgde ervoor dat de unity/oculus omgeving sneller draaide op de laptop (hogere fps) |
| *Verbeterpunten/negatieve punten:* |
| Kwam laat, terwijl hij de sleutel had |
| *Bijdrage aan eindproduct [in %]* | *Onderbouwing eindoordeel:* |
| 17 % |  |
| *Naam:* | *Positieve punten:* |
| Polle | Devops: helpt ook met container van de backend maken, troubleshooten en testen. |
| *Verbeterpunten/negatieve punten:* |
| Wist niet welke versie node/npm werd gebruikt voor de backend, die hij heeft gebouwd. |
| *Bijdrage aan eindproduct [in %]* | *Onderbouwing eindoordeel:* |
| 17 % |  |

|  |  |
| --- | --- |
| *Naam:* | *Positieve punten:* |
| Dylan | Mooi uitgebreid onderzoek gemaakt |
| *Verbeterpunten/negatieve punten:* |
| Heeft de neiging om soms een gesprek over te nemen |
| *Bijdrage aan eindproduct [in %]* | *Onderbouwing eindoordeel:* |
| 17 % |  |