

ZELFEVALUATIE PITCH

Er zijn reeds enkele werkweken voorbij. Vul na de pitch deze template in, zo gaat er geen feedback verloren. Denk aan feedback of vragen die gesteld werden tijdens de pitch. Denk terug aan de bedenkingen van coach/jezelf/peers de voorbije weken.

Stel hierna je planning en actieplannen bij.

EXPECTED

UNEXPECTED

POSITIVE

Dit zijn de sterke punten.
Hier kan je verder op inzetten, uitwerken en exploiteren.
Refecteer hier naar terug wanneer je nieuwe paden bewandelt.

Pictionary zelf is wel goed, maar moet nog meer mogelijkheden met de game bekijken (AR/VR, AI). Geplande uitbreidingen zouden standaard in het spel moeten.

Dit zijn de opportuniteiten.
Onverkend terrein waar kansen liggen. Kan hier nog actie ondernomen worden?

Ik heb tijdens andere pitchpresentaties opgenomen dat er iets betaalt als Flutter, het is mijn fout dat ik dit niet voordien had ontdekt omdat ik zo was gefocust op React Native te exploreren dat ik niet meer dacht aan andere Native Frameworks.

NEGATIVE

Dit zijn de zwakke punten.
Misschien twijfels die bevestigd werden of problemen die uit de weg gegaan werden.
Benoem ze duidelijk en zorg voor een actieplan op elk van deze punten inspeelt.
Wil je vooruit, dan moeten deze zaken aangepakt worden!

React en P5 is niet genoeg. Ik moet nog meer exploreren over wat er mogelijk is. Dit zal ik doen door Flutter eerst te leren kennen, moest dit niet zo goed uitdraaien heb ik een plannetje in mijn achterhoofd die toch nog zou moeten werken bij React Native waarbij ik een HTMLView zou kunnen gebruiken.

Dit zijn je uitdagingen.
Dit zijn de gaten in je project, waar misschien wel dé oplossing schuilt! Zoek niet of de feedback terecht of onterecht is, maar bepaal de oorsprong van de feedback! Wat wordt er juist in vraag gesteld? Bepaal op welke feedback je zal inzetten en hoe.

Ik wil de feedback aanpakken om het spel Pictionary zelf te verbeteren en ook om nog nieuwe zaken te leren kennen met dus Flutter of React Native in het achterhoofd.