**Evaluatie ASTEROIDS**

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: | Niels van der Marel |
| Klas: | GD1B |
| Naam teamleden: | Coen, jason, tijmen, melissa |

**Doelen**

|  |
| --- |
| Heb je jouw persoonlijke doelen met dit project bereikt? |
| Ja, grotendeels wel |
| Hebben jullie je gezamenlijke doelen bereikt? |
| Jawel, qua code zijn we voor ons gevoel heel ver gekomen. Naar mijn mening kon de art iets eerder ingeleverd worden, ik had de art pas vrijdag/zaterdag gekregen en had te veel moeite om alles erin te zetten (animaties en particles). |
| Zo ja, wat is de belangrijkste factor geweest van jullie succes? |
| Goed overleggen, duidelijke deadlines (qua code) en snel overleggen als iets niet lukte. |
| Zo nee, wat is daar de oorzaak van en hoe ga je dit het komende project voorkomen? |
| Volgend project ga ik er beter naar streven dat al het werk op tijd in geleverd wordt (volgens afspraken die onderling worden gemaakt). |

**Afspraken**

|  |
| --- |
| Hoe gingen de vergaderingen? Hadden jullie een vast moment in de week waarop jullie vergaderden? Hebben jullie daar notulen van gemaakt? Kan je verbeterpunten noemen? |
| Ja en nee, we vergaderden zowiezo elke dinsdag en vrijdag, en bespraken daar resultaat en vooruitgang. Ook vergaderden we veel in skype. Er was geen vaste tijd voor deze vergaderingen. Zo wilde we voorkomen dat er onnodig een vergadering zou plaatsvinden. |
| Hoe hebben jullie in de gaten gehouden of iedereen zich aan de afspraken hield? |
| Checken of diegene kon leveren wat die dag af had moeten zijn. |
| Hebben jullie elkaar weleens aan moeten spreken dat de ander zijn/haar werk niet gedaan heeft? Zo ja, hoe ging dit? kan je eventueel verbeterpunten noemen? |
| Ja te vaak. Meestal vroegen we eerst waarom diegene het niet af had. Als diegene een goeie reden had dan werdt er een goeie oplossing bedacht. Als diegene zijn werk zonder goeie reden niet af had begon er een gesrprek (meestal gevoerd door jason met de andere artist).  Ik weet niet zeker of dit effectief was, je zag dat sommige (artist) heel ongemotiveerd waren en steeds onbruikbaar resultaat gaven. Volgende keer zou ik liever met een leraar willen praten.  Qua code hadden we vrijwel elke keer af wat af moest zijn. |
| Ben je tevreden over hoe jullie het werk verdeeld hebben? Kan je eventueel verbeterpunten noemen? |
| Ja, de verdeling ging erg goed. (qua code)  Qua art hebben jason, bente, tijmen en melissa het niet goed verdeeld. Jason heeft extreem veel moeten maken omdat te veel art van anderen niet bruikbaar was qua style. |
| Ben je tevreden over hoe jullie gedurende het project contact gehad hebben met elkaar? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen? |
| Ja het contact was serieus goed. |
| Ben je tevreden over hoe de art op elkaar aansluit? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen voor de volgende keer? |
| Nee, in het begin waren het 3 stylen door elkaar. Aan het einde was dit wel veel beter (mede dankzij jason). |
| Hoe hebben jullie de motivatie hoog gehouden? Wat was jouw aandeel hierin? |
| Ik heb geprobeerd de artist het resultaat van mij en coen te laten zien. Ze zagen hoe de game werkte (naar onze wensen) en vonden dat leuk! |
| Hoe hebben jullie je planning en urenverantwoording bijgehouden? |
| Planning vooral qua overleggen op de dinsdag en vrijdag. En urenverantwoording hebben we niet echt bijgehouden. |
| Ben je tevreden over hoe jullie met elkaar samengewerkt hebben? Zie je eventueel verbeterpunten? Hoe zou je het volgende keer liever zien? |
| Ja en nee  Ja: ik heb serieus plezier gehad met dit groepje, ik merkte al snel dat we het goed met elkaar konden vinden en hadden weinig moeite om met elkaar een leuk idee te verzinnen voor onze game. De meeste artist werkte hard en leverden op tijd in en de motivatie bleef hoog.  Nee: de artist en developers konden goed met elkaar over weg, alleen onderling de artist ging er iets serieus fout. We zagen dat jason vooral de leiding nam en serieus was naar de anderen (en de sfeer goed hield). Maar op een gegeven moment zag je dat melissa apart ging zitten en tijmen minder met de rest praatte. De developers wisten al dat melissa haar art vaker was afgewezen door het hele groepje (vanwege te groot style verschil). Op een gegeven moment moest jason extreem veel doen om nog steeds veel af te krijgen. Er ging dus wel iets mis. |

**360 graden evaluatie**

|  |
| --- |
| Wat ging er volgens jou goed in de samenwerking? |
| Contact, sfeer en werkhouding? (werkhouding was redelijk goed behalve op het einde). |
| Wat ga je de volgende keer anders aanpakken? (binnen de samenwerking) |
| Ik ga proberen me meer met de artist te bemoeien, ik heb gezien dat als de sfeer onderling bij de artist slecht is, er met moeite goed resultaat wordt behaald. Dat wil ik voorkomen.  Ook wil ik proberen alles wat mij geleverd wordt, in de game te krijgen. Al weet ik niet of dit mijn schuld is (ik kreeg bijna alle art pas vrijdag de 17e). |
| Geef van alle teamgenoten een korte evaluatie (dit noem je een 360 graden evaluatie, je noemt per teamgenoot 1: wat ging er heel erg goed? & 2: wat kan er beter? |
| Tijmen:  Wat ging er goed: tijmen hield het serieus en kon goed werk leveren,  Wat kan er beter: ik moest te vaak vragen of hij dit en dat wilde doen, te weinig zelf ergens mee komen.  Jason:  Wat ging er goed: jason heeft serieus bijna alle art, aniamties en particels gemaakt voor dit project. we merkte dat te veel art gewoon niet in de door het team pebaalde style paste, jason nam de beslissing om zelf de afgekeurde art overnieuw te maken. Voor mijn gevoel heeft hij het meest gedaan van alle artist.  Wat ging er fout: op een gegeven moment werd jason opeens heel boos, hij pakte al zijn spullen en was weg. We hebben toen 3 dagen niks meer van hem gehoord en wij kregen het idee dat hij wilde stoppen.  Gelukkig raapte hij het weer op en leverde uiteindelijk alles in wat hij af wilde hebben (wat echt heel veel was).  Bente:  Wat ging er goed: bente leverde echt goeie art, en heeft goed meegewerkt aan dit project.  Wat ging er fout:  Net als tijmen bemoeide ze naar mijn mening te weinig met het team wanneer ik haar iets vroeg gaf ze een goed en duidelijk antwoord maar verder heb ik weinig met haar gepraat.  Melissa:  Wat ging er goed: melissa had een goeie instelling en had naar mijn gevoel veel enthousiasme, ze wilden veel doen.  Wat ging er fout: melissa deed redelijk wat, maar zowat alles paste maar niet in de style die we hadden gekozen. Dit zorgde ervoor dat we telkens haar werk moesten afkeuren waardoor ze denk ik heel ongemotiveerd werd om verder te werken.  Normaal schuiven we tafels bij elkaar maar de laatste 2/3 weken ging ze soms ergens anders zitten totdat we vroegen of ze kwam.  Ook zei ze te vaak dat haar adobe programma’s niet werkte. Dit kan natuurlijk echt zo zijn (ik weet het namelijk niet zeker) maar dan had ze er sneller iets aan kunnen doen.  Coen:  Wat ging er goed: eigenlijk alles, ik had veel contact met coen, alle code was zowat altijd op tijd af en hij wist goed problemen qua code op te lossen. |

**Upload dit formulier in je pakhuis onder: POP**

**projectnaam: ASTEROIDS**

**bestand naam: 360 graden**