

Sprint Retrospective verslag

In het begin van het project hadden we als team moeite met de Trello pagina. Het was niet overzichtelijk, maar we kregen tips over hoe we dit konden aanpassen. In de 3^e sprint zag het er al overzichtelijker uit en waren we als team tevreden met ons Trello.

De 1^e week van het project waren we als team al snel op een idee gekomen voor een game. Na een week stond er al heel wat art in de scene. We merkten dat het tempo wat omlaag ging tijdens de 2^e sprint. Voor de artists kwam dit doordat ze met een software waar ze nooit eerder in hadden gewerkt (Zbrush) 3d leerden maken.

Voor de meeste artists was het werken in 3d uit hun comfortzone, omdat ze namelijk gewend waren om meer in 2d te werken. Voor de andere artists was het werken in Unreal engine met verschillende shaders een uitdaging.

De game developers hadden moeite met het werken in Unreal engine, omdat ze nooit eerder in dat programma hadden gewerkt en ze Unity gewend waren.

Werken uit je comfortzone is lastig, maar wij als team hebben er veel van geleerd en zijn blij dat we nieuwe kennis hebben opgedaan. We willen onze kennis en verbeterde werktempo gebruiken om de game te verbeteren in de Reparatie week.