**Procesevaluatie Expanding Space**

|  |  |
| --- | --- |
| Naam student: | Wesley Cats |
| Klas: | GD1B |
| Naam teamleden: | Jaynie Beijer, Matthew Strube, Boyd Smit |

**Doelen**

|  |
| --- |
| Wat was (waren) je persoonlijke doel(en) voor dit project? Wat wilde je graag bereiken/leren? |
| Ik wilde graag leren hoe het is om aan een groot project te werken in een groep.  Ik wilde weten tegen wat voor problemen je op loopt als developer. |
| Heb je jouw persoonlijke doelen met dit project bereikt? |
| Ja, ik ben zelf tegen problemen opgelopen waar ik niet eerder aan gedacht had en waar ik zeker op ga letten volgende keer. |
| Wat was (waren) jullie gezamenlijke doel(en)? |
| Een zo goed en leuk mogelijke werkende game maken waar je ook nog wat van kan leren. |
| Hebben jullie je gezamenlijke doelen bereikt? |
| Ja, we hebben een leuke en werkende game waar we naar streefden. |
| Zo ja, wat is de belangrijkste factor geweest van jullie succes? |
| Doordat er door sommige genoeg initiatief toonden. |
| Zo nee, wat is daar de oorzaak van en hoe ga je dit het komende project voorkomen? |
|  |

**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? |
| Nee, we hebben niet genoeg vergaderd en ook niet op een goede manier.  We hadden het elke dag het eerste project uur moeten doen, daarbij hadden we ook aantekeningen moeten maken. |
| Hoe hebben jullie in de gaten gehouden of iedereen zich aan de afspraken hield? |
| Af en toe vroeg ik waar ze mee bezig hielden en of t al af was. |
| Hebben jullie elkaar wel eens aan moeten spreken dat de ander zijn/haar werk niet gedaan heeft? Zo ja, hoe ging dit? kan je eventueel verbeterpunten noemen? |
| Ja, ik heb het hele team aangesproken op een bepaald punt. Ze toonden te weinig initiatief, deden niet alsof het hun project / game was. Het heeft voor een week geholpen en daarna kwamen ze weer terug in hun oude routine. |
| Ben je tevreden over hoe jullie het werk verdeeld hebben? Kan je eventueel verbeterpunten noemen? |
| Ja en nee. Omdat de andere developer zijn programeer vaardigheden niet hoog genoeg waren, konden we niet zoveel aan hem over laten. Toch hebben we zoveel mogelijk geprobeerd te verdelen onder de developers. Onder de artists werd ook wel wat verdeeld, maar daar zat de 1 ook meer te doen dan de ander. |
| Ben je tevreden over hoe jullie gedurende het project contact gehad hebben met elkaar? Kan je eventueel een verbeterpunt noemen? |
| Nee, er is te weinig contact geweest. We spraken alleen op discord en tijdens project uren.  Doormiddel van een WhatsApp groep zouden we meer contact kunnen hebben. |
| Hoe hebben jullie de motivatie hoog gehouden? Wat was jouw aandeel hierin? |
| Doormiddel van goede taakverdeling, wat bijna nooit lukte. Ik heb zelf nog geprobeerd motivatie in te spreken bij het hele team, wat maar even bleef hangen. Ik heb het hele project zelf wel motivatie gehad om door te gaan tot de laatste week, omdat ik er zelf een beetje klaar mee was om de hele tijd het initiatief te nemen om met ideeën, acties enz. te komen. |
| Hoe hebben jullie je planning en urenverantwoording bijgehouden? |
| We hebben geprobeerd de taken te verdelen doormiddel van Trello. |
| 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, we hebben wel veel afgekregen door hoe we hebben gewerkt, maar er was veelste weinig initiatief qua ideeën voor de game. Er werd maar gemaakt wat gevraagd werd en dat was het. |

|  |
| --- |
| Vind je dat jullie gekozen hebben voor de beste technische middelen om jullie game te maken? |
| Ja, want wij als developers hadden ervaring in GameMaker en de artists konden beter 2D art maken dan 3D. |
| Hoe hebben jullie de game , assets en belangrijke informatie met elkaar kunnen delen? |
| We hebben gebruik gemaakt van GitHub om de game en alle assets te delen, Trello voor de verdeling van taken en Discord om contact te houden over alles en nog wat. |
| Waren er issues (problemen) met het deelsysteem dat jullie gebruikten? |
| Ja, op Discord was niet iedereen altijd online en op Trello werd niet alles goed bijgehouden. |
| Kon iedereen goed met het systeem overweg? en heeft iedereen zich aan de afspraken gehouden wat delen van assets etc. betreft? |
| 1 van de artists wist niet 100% haar weg te vinden in GitHub, verder was alles wel bekend bij iedereen. En we hebben niet alle art gekregen die we moesten krijgen. |
| Welke game engine/library en taal hebben jullie gebruikt? Zijn jullie hier tevreden over? waarom  wel/niet? |
| Ja, want wij als developers hadden ervaring in GameMaker en de artists konden beter 2D art maken dan 3D. |
| Zijn alle assets op de juiste wijze in de game terecht gekomen? Hoe komt dit? |
| Ja, alles wat er in de game nu zit, zit er op de juiste manier in. Omdat we gelijk alles op de juiste manier implementeerde. |

**Werkproces:**

|  |
| --- |
| Hebben jullie agile gewerkt? Wat hebben jullie hiervoor gedaan? |
| Ja, als er problemen waren of er was wat nodig, lieten wij als developers het gelijk weten aan iedereen. |
| Hoe vaak hebben jullie je eigen game gespeeld (meetbaar)? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| Persoonlijk heb ik de game denk wel minimaal 100x gespeeld. Ik heb constant de gameplay mechanics en of de art op de juiste manier was geïmplementeerd moeten testen. |
| Hebben jullie dagelijks een staande meeting gehouden? Wat heeft dit je opgeleverd? |
| Nee, we hebben het niet elke dag gedaan, omdat sommigen daar geen zin in hadden. Als we het deden, kwamen we erachter wie welke problemen had en waar iedereen mee bezig was. |
| Hebben jullie actief userstories bijgehouden en aan 1 userstory tegelijk gewerkt? Wat heeft dit opgeleverd? |
| Nee, dat hebben we niet actief bijgehouden. Maar die ene die we hebben, hebben we ook pas gemaakt na dat we het al in de game hadden zitten. |
| Zijn er game onderdelen (bijv. animaties) gemaakt die de game niet hebben gehaald? zo ja hoe kwam dit? |
| Nee, alles wat wij als developer hebben ontvangen, hebben we geimplementeerd. |
| Hebben jullie alle art gecontroleerd in de mockup alvorens deze aan de developers aan te leveren? Wat heeft dit opgeleverd? |
| Ik als developer denk het zelf niet, omdat niet alles precies goed bij elkaar past. |

**360 graden evaluatie**

|  |
| --- |
| Wat ging er volgens jou goed in de samenwerking? |
| We hebben geprobeerd zoveel mogelijk van onze taken af te krijgen, zodat we het samen konden voegen met de andere art / code. |
| Wat ga je de volgende keer anders aanpakken? (binnen de samenwerking) |
| Ik ga meer laten weten wat ik ga doen / wat ik aan het doen ben / wat ik wil doen. |
| 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? |
| Boyd Smit: Maakte binnen een redelijk snelle tijd af wat af moest zijn, maar moet minder snel afgeleid zijn door video’s, foto’s, social media enz.  Matthew Strube: Heeft erg veel art afgekregen / gemaakt, maar moet niet zo gaan zeuren als er nog iets gedaan moet worden wat niet gepland was en sneller gaan werken zonder zich te laten af leiden door social media en andere dingen.  Jaynie Beijer: De art die ze heeft gemaakt ziet er erg goed uit, maar ze moet echt veel meer initiatief gaan tonen richting het project / de game (met meer ideeën komen, meer zeggen, aan het werk gaan, enz.), en afmaken waar ze aan is begonnen zonder zich te laten afleiden door wat dan ook.  *<naam teamgenoot> : werkte snel en precies, maar had wat beter kunnen luisteren naar de feedback van de rest van het team.* |

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

**projectnaam: Expanding Space**

**bestandsnaam: procesevaluatie**