

Grupp postmortem Deadmatch P6

Gruppens post mortem visar att projektet hade många styrkor, särskilt inom samarbete, kommunikation och arbetsinsats. Teamet var bra på att snabbt "dra i bromsen" när något inte fungerade och på att hjälpa varandra mellan discipliner. Det fanns en positiv stämning tidigt i projektet och ett starkt ansvarstagande för individuella uppgifter. Flera tekniska delar fungerade bra, som optimerad kod, partikelsystemet och förbättrade blueprints. Kommunikation mellan olika roller och discipliner lyfts som en styrka, liksom att blockers oftast löstes snabbt. Teamet arbetade också självständigt inom sina områden och tog fram viktiga dokument som roadmap och GDD, vilket bidrog till struktur.

Samtidigt identifierades flera förbättringsområden. Många features och beslut kom in sent i projektet, vilket skapade stress och gjorde det svårt att hinna testa ordentligt. Scopet upplevdes som för högt och det saknades ibland en tydlig, sammanhängande vision för spelet. Närvaro var också en utmaning, med sena ankomster eller frånvaro som påverkade gruppkänslan. Planering och sprintmål följdes inte alltid, och vissa beslut var oklara eller togs inte upp tillräckligt ofta. Speltestning skedde för lite, särskilt med placeholders, vilket gjorde att problem upptäcktes sent. Dessutom skapade arbetsflödet och gemensamma level-lager flaskhalsar som försvårade parallellt arbete.

Som förbättringar föreslår gruppen tydligare planering och lägre scope från början, samt att sätta MVP och roadmap tidigare. Mer aktiv speltestning, tidigare prototyper och snabbare implementation av huvudfunktioner lyfts som viktiga åtgärder. Gruppen vill också förbättra närvaro, kommunikation och beslutsfattande, samt använda verktyg som YouTrack mer konsekvent. Ökad tvärdisciplinär samverkan, tydligare ansvarsfördelning och regelbundna helgruppsaktiviteter, som AW, föreslås för att stärka både arbetsprocessen och gruppkänslan.