

P6 Postmortem 😊

Det Positiva

Gruppen upplevde att vi scopade vårt projekt bra och kunde enkelt ta beslut som tog projektet framåt. Vi var mycket bättre på att iterera jämfört med P5 och väldigt tidigt i projektet så investerade vi i verktyg som skulle hjälpa oss i längden.

Gruppen var väldigt nöjda med all kommunikation mellan disciplinerna, samt kände att samarbetet inom projektet och utanför (exempelvis AW) var bra. När konflikter uppstod så var vi duktiga på att deskalera dessa.

Det Mindre Bra

Gruppen upplevde att det har varit problem med att kommunicera frånvaro under projektets gång. Vi hade även ett aggressivt och oproduktivt möte vid en punkt.

Rummen på skolan var vi även dåliga på att boka och när vi exempelvis hade speltest så kändes det oseriöst i samband med fiket.

Det upplevdes även som att animations pipeline behövdes förbättras/ändras, samt att Kimberly fick tillgång till animationer allt för sent, då det blev en väldigt kort iterationstid för ljud.

Vi skulle även ha varit bättre på att tidigare göra blueprints av allt i projektet för att spara tid. Samt att ha implementerat tutorials tidigare.

Vika lost an appendix

Det vi kan förbättra

Gruppen borde dedikera en tydlig tid för specifikt playtesting där vi sätter tydliga mål på vad vi letar efter och behöver uppnå.

Vi borde även implementera långsiktiga lösningar till problem.

Animatörerna borde få större förmågan att kunna implementera animationer till spelet.

Vi borde skicka över saker till ljud tidigare, samt hitta en lösning som ger Kimberly en mer permanent tillgång till skolan.