Verantwoording - Evaluatie - Reflectie Beroepsproduct 3

Auteur: Adam Oubelkas

Studentnummer: 2150912

Aanmaakdatum: 28-03-2019

Versie: 1.0

# Inleiding

In dit verslag wordt de deelproduct en processen met betrekking tot de ontwikkeling van het project ‘SmartBrabant’ verantwoord, geëvalueerd en op gereflecteerd.

**Verantwoording Software 3**

Vooraf de ontwikkeling van mijn applicatie, heb ik eerst mijn werkomgevingen ingericht waarin de applicatie ontwikkeld werd. Eén van deze omgevingen was Android Studio waarin de Android-variant van mijn applicatie werd gemaakt. Dit deed ik om meer kennis, vaardigheden en ervaring op te doen in het gebied van de ontwikkeling van smartphoneapps.

Ná het inrichten van mijn werkomgevingen zijn er Requirements opgesteld aan de hand van een CogNIAM-analyse (Nijssen, 2009). Door me te verdiepen in de wensen en eisen van mijn klant, wist ik welke specificaties elke vereiste moest hebben.

Uit deze Requirements (Swart, 2010) zijn ontwerpen ontstaan in de vorm van ERD, UML-activiteitendiagrammen (Seidl, 2015), UML-use-case (Seidl, 2015) en UML-klassendiagram (Seidl, 2015). Deze ontwerpen zijn dan als blauwdrukken gebruikt om zowel de desktop- als smartphonevariant van mijn applicatie te ontwikkelen.

Gedurende de ontwikkeling van mijn applicatie heb ik bepaalde functionaliteiten niet kunnen implementeren i.v.m. tijdsnood en te kort aan benodigde kennis en ervaring om dit uit te voeren.

Ná de ontwikkeling van mijn applicatie is er voor het ontwerpen van mijn applicatie, omschrijven van de kwaliteit van ontwerpen van mijn applicatie, en ontwikkelen van mijn applicatie, ieder een instructie geschreven. Deze instructies zijn bedoeld voor het op weg helpen van beroepsoefenaars, uit het Informatica beroepenveld, die mijn ontwerpen en applicatie ná willen maken.

**Verantwoording Professionaliteit 3**

Ná het afronden van de ontwikkeling van mijn ontwerpen en applicatie, is er een verslag, genaamd de onderbouwde analyse, geschreven over de opbouw mijn CogNIAM-analyse (Nijssen, 2009). Dit verslag werd gemaakt om de opdrachtgever/klant van de applicatie te informeren over de vertaalslag tussen de door de klant en ontwikkelaar opgestelde Requirements (Swart, 2010) en ontwerpen. Deze vertaalslag, oftewel CogNIAM-analyse, is dan uitgelegd en toegelicht zodanig dat de opdrachtgever/klant kan begrijpen waarom en hoe de vertaalslag is ontstaan.

Om te zorgen dat de opdrachtgever/klant de onderbouwde analyse helemaal begrijpt, is er in dit verslag de wettelijke richtlijnen van Nederlandstalig schrijfvaardigheid toegepast. Zo is het verslag niet alleen begrijpelijk in lekentaal maar heeft het ook een professioneel karakter. Door dit karakter kan de opdrachtgever/klant dit verslag serieus en aandachtig doornemen.

**Evaluatie Software 3**

Bij het begin van de ontwikkeling van mijn desktopapplicatie, ben ik bezig geweest met het zoeken en experimenteren van geografische weergaves middels voorbeelden en documentatie uit het internet. Hier werd er dan gebruik gemaakt van geografische data, apis en webservers om een geografische plattegrond te tonen binnen een JavaFX-applicatie. Het tonen van een geografische kaart is een van de, in overeenstemming tussen de klant en ontwikkelaar, Requirements. Dit is uiteindelijk niet gelukt, en dus zoals afgesproken in de Requirements heb ik alle door de klant gewenste plaatsen met bijbehorende gegevens via tekstuele formulier en -overzichten laten tonen. Deze manier van weergeven en functioneren is dan ook toegepast in de smartphoneapplicatie.

Tijdens de ontwikkeling van mijn smartphoneapplicatie, heb ik in Android Studio gewerkt. Dit deed ik om meer kennis, vaardigheden en ervaring op te doen in het gebied van de ontwikkeling van smartphoneapps. Zo kreeg ik beter inzicht in hoe de front-end en backend van een smartphoneapplicatie functioneert en waar er extra op gelet moest worden t.o.v. een desktopapplicatie. Enkele voorbeelden hiervan zijn verschillende lay-outs, controls, speciale klassen genaamd ‘adapters’ voor het beheren van rijen gegevens in de backend van keuzevelden en/of overzichten zoals spinners, listviews, tableviews etc.

Ná de ontwikkeling van zowel mijn ontwerpen als desktop en smartphoneapplicatie, heb ik instructie geschreven over de ontwerpen, de omschrijving van de kwaliteit hiervan en het ontwikkelen van de applicatie. In ieder instructie heb ik het cognitiemodel ‘6-Modus Denken’ (Roam, 2014) toegepast waardoor alle stappen te begrijpen, herkennen en te herinneren zijn. Daarbij is de verhaallijn ‘Uiteenzetting’ uit het boek ‘Visueel Presenteren’ (Roam, 2014) toegepast, met als gevolg dat iedere stap de lezer naar een nieuw niveau aan kennis, ervaring en vaardigheden brengt. De lezer van iedere instructie zal hierdoor dan deze verkregen gereedschapskist eigen kunnen maken.

**Evaluatie Professionaliteit 3**

Zodra de ontwikkeling van zowel mijn ontwerpen en applicatie af zijn gerond, is er achteraf een verslag, genaamd de onderbouwde analyse, geschreven over de opbouw mijn CogNIAM-analyse.

In dit verslag is ieder fase uit de CogNIAM-analyse uitgelegd en toegelicht, waarin stapsgewijs is verteld welke wensen en eisen uit Requirements zijn omgezet in kennis grammaticale zinnen en -diagrammen. Daarbij is ook toegelicht welke richtlijnen uit de CogNIAM-methode zijn toegepast en hoe, waardoor de klant/opdrachtgever beeld krijgt over het ontwikkelproces van heel de CogNIAM-analyse.

Om het verslag begrijpelijk en overzichtelijk te maken, is er gelet op de wettelijke Nederlandstalige schrijfvaardigheid. Zo werd er de spelling, grammatica, interpunctie van tekst in het verslag juist toegepast. Ook werd er rekening gehouden met het duidelijk overbrengen van de boodschap aan de lezer. Daarom is er consistentie en structuur toegepast in deze boodschap.

Bovendien werden de APA-richtlijnen in het verslag toegepast door kort maar bondige bronvermeldingen te plaatsen waar een stuk tekst naar refereert.

De voorheen genoemde technieken uit zowel de verhaallijn ‘verslag’, van het boek Visueel Presenteren (Roam, 2014), als de wettelijke Nederlandstalige schrijfvaardigheid, zijn toegepast in het verslag ‘Onderbouwde analyse’. Hierdoor zijn feiten over en gegevens uit mijn CogNIAM-analyse tot leven gebracht, waarin het verhaal zorgvuldig en overzichtelijk is uitgewerkt.

**Reflectie Software 3**

Geografische kaart tonen binnen een desktop en smartphoneapplicatie was voor mij niet mogelijk te realiseren omdat ik hier weinig kennis en ervaring in heb. Daarnaast was het niet haalbaar om vóór de deadline deze kennis en ervaring op te doen, om vervolgens hiermee de kaart met door de klant gewenste functionaliteiten te realiseren.

Hierdoor ben ik erachter gekomen dat ik bij de volgende projecten geen functionaliteiten moet gaan realiseren waarover ik geen zekerheid kan hebben over het halen van de bijbehorende deadlines. Daarbij kan ik als gevolg hiervan meer tijd en aandacht stoppen in functionaliteiten die wel vóór de deadlines te realiseren zijn.

In de periode waarin ik aan mijn desktop- en smartphoneapplicatie zat werken, hield ik het versiebeheersysteem hiervan bij in een repository van GitHub. Echter heb ik te weinig en onregelmatig dit systeem bijgewerkt waardoor lokale veranderingen in de loop tot het heden niet goed te achterhalen is. Dit zal ik in toekomstige projecten anders aanpakken: af te spreken om dagelijks alle lokale veranderingen, in de vorm van een batch, kort en krachtig te documenteren en door te geven in repository.

**Reflectie Professionaliteit 3**

In toekomstige projecten zal ik technieken uit zowel de verhaallijn ‘verslag’, van het boek Visueel Presenteren (Roam, 2014), als de wettelijke Nederlandstalige schrijfvaardigheid, blijven toepassen in het verslag ‘Onderbouwde analyse’. Hierdoor kunnen feiten over en gegevens uit mijn CogNIAM-analyse tot leven worden gebracht, waarin het verhaal zorgvuldig en overzichtelijk uitgewerkt kan worden. Als gevolg hiervan geeft dit de klant/opdrachtgever de snelste inzicht en de hoogste retentie in het doornemen van het verslag.

# **Literatuurlijst**

Swart, N. (2010). Handboek Requirements. Brug tussen Business en ICT. Uitgeverij: Eburon Business.

Nijssen, S. Van Leeuwen, K. Hoppenbrouwers, J. Bouwmeester, H. (2009). OntoRule. Ontologies meets Businessrules. Conceptual (Enterprise) Modeling. Uitgeverij: OntoRule Consortium.

Seidl, M. Schols, M. Huemer, C. Kappel, G. (2015). UML @ Classromm. An Introduction to Object-Oriented Modeling. Uitgeverij: Springer, New York