

APPLICATIEONTWIKKELAAR 2016 - 2017

WEDSTRIJDINFORMATIE VOOR DEELNEMER

FINALE



APPLICATIEONTWIKKELAAR 2016 - 2017 FINALE



	Trebo Crebo
;	25187
	☐ Opleiding
	MBO
	Cohort Cohort
	Bekwaamheidsniveau
ı	Beroepsbekwaam
	Witvoering door
	Individueel
	② Wedstrijdduur (minuten)
	900



APPLICATIEONTWIKKELAAR 2016 - 2017 **FINALE**



Inleiding

Geweldig dat je de nationale finalewedstrijd Skills Heroes hebt bereikt! Dit geeft aan dat je een van de toppers op jouw vakgebied bent. De grootste uitdaging ligt nu voor je klaar: jij kunt de beste in Nederland op jouw vakgebied worden. Heel veel succes toegewenst! Alleen het meedoen is al een bijzondere en leerzame ervaring natuurlijk.

In deze finalewedstrijd laat je jouw skills als applicatieontwikkelaar zien door een webshop te ontwikkelen. Je werkt individueel en krijgt 900 minuten (15 uur) de tijd om de opdracht te realiseren. Dit is verdeeld over drie dagen. Lees de opdracht goed door voor je begint. Terwijl je aan de opdracht werkt, zijn er juryleden aanwezig die kijken hoe je bepaalde handelingen uitvoert. Soms staan ze op afstand, maar soms ook dichtbij, zodat ze je werk goed kunnen beoordelen. Mocht je iets nodig hebben of mocht er iets onduidelijk zijn, vraag het dan aan de jury. Tijdens de wedstrijd is het gebruik van je mobiele telefoon niet toegestaan.

Beroepssituatie

Je bent werkzaam als freelance developer. De werkopdrachten die je krijgt voer je zelfstandig uit. Je bent verantwoordelijk voor een deskundige en correcte uitvoering van de opdracht. Daarnaast werk je kwaliteitsbewust, efficiënt en doordacht.

Je bent door het bedrijf Topshop gevraagd om een webshop te ontwikkelen. Een andere freelancer heeft al een begin gemaakt met deze webshop. Hij heeft echter geen tijd om deze opdracht af te ronden. Aan jou de taak om ervoor te zorgen dat de webshop gaat werken volgens de wensen en eisen van de klant. De webshop is momenteel opgebouwd met het Codelgniter Framework.

Gedurende de hele opdracht kun je punten behalen: tijdens de voorbereiding, de uitvoering, de oplevering en de afronding. Ook kun je punten krijgen voor het gebruikmaken van schone code en een geoptimaliseerde database.



APPLICATIEONTWIKKELAAR 2016 - 2017 FINALE



Hulpmiddelen en bronnen

Voor iedere deelnemer zal een werkplek beschikbaar gesteld worden. Deze werkplek voldoet aan de volgende eisen:

Hardware

- recente Intel Core i5 processor of AMD equivalent;
- 4 GB RAM-geheugen;
- 128 Gb HDD of SSD;
- 1 scherm.

Software

- XAMPP:
- Notepad++;
- Sublime Text.

Ook zullen er voor iedere deelnemer voldoende pennen en papier aanwezig zijn, om aantekeningen te maken.

Tijdens de wedstrijd is het toegestaan om gebruik te maken van publiekelijk beschikbaar gestelde libraries (denk hierbij aan onder andere jQuery, Bootstrap, etc.).

+ Ondersteunende lessen

Je kunt aan je docent vragen of hij/zij een aantal lessen wil besteden aan de onderwerpen die in deze finaleopdracht aan de orde komen.

Te denken valt aan de volgende onderwerpen:

- PHP & MySQL;
- MVC (Model/View/Controller);
- documenteren;
- ontwerpen;
- presenteren.

De webshop is opgebouwd met het Codelgniter Framework. Codelgniter is een PHP MVC Framework voorzien van diverse libraries, om het ontwikkelproces zo soepel mogelijk te laten verlopen.

Meer informatie:

http://www.codeigniter.com/user_guide/



APPLICATIEONTWIKKELAAR 2016 - 2017 **FINALE**



Opdracht voorbereiden

Het is bijna zover! De wedstrijddagen van de Skills Finals komen eraan. Hieronder volgen een aantal aandachtspunten om ervoor te zorgen dat je je goed voorbereidt op de wedstrijd. Natuurlijk weet je zelf het beste hoe je het meest productief aan de slag kunt, dus dat gaan we je niet vertellen.

Regels

Tijdens de wedstrijd zijn mobiele telefoons verboden! Ook het gebruik van communicatieprogramma's als Skype Messenger, Facebook chat e.d. kan leiden tot diskwalificatie. De jury bepaalt of de gebruikte software is toegestaan. Overleg bij twijfel voor aanvang of een bepaald programma is toegestaan. Houd er rekening mee dat de eis is dat je zelfstandig werkt. ledere vorm van software die dat in gevaar brengt, is automatisch verboden.

Klaarzetten van je ontwikkelomgeving

Zorg dat je werkplek op orde is. Controleer of alle benodigde software aanwezig is en werkt. Op de locatie is internet aanwezig en er is een printer beschikbaar. Controleer of beiden werken. Let op: tijdens de finales maken wij gebruik van een Windows-omgeving. Zorg dat je hiermee overweg kunt!

Voorbereiden van de opdracht

Neem voordat je begint de opdrachten goed door. Zorg ervoor dat je weet wat er van je wordt verwacht en stel in het kort een tijdschema op. Dit is geen onderdeel van de opdrachten, maar bedoeld als steuntje voor jezelf. Voor de opdracht krijg je in totaal 15 uur de tijd, verdeeld over drie dagen. Binnen deze tijd moet je alle gevraagde opdrachten afronden.

Kleding en muziek

Zorg voor comfortabele en warme kleding. Het luisteren van muziek tijdens het individueel werken aan je opdracht is toegestaan. Je bent zelf verantwoordelijk voor een koptelefoon of oordopjes.

Namens WorldSkills Netherlands wensen we je alvast veel succes met de finale!

Inventarislijst machines & gereedschappen

De finalewedstrijd vindt plaats in de RAI. Gebruik: infra.vakwedstrijden.nl



APPLICATIEONTWIKKELAAR 2016 - 2017 **FINALE**



Inventarislijst materialen

In de wedstrijdruimte dient het volgende aanwezig te zijn:

- tafels voor de computers;
- bureaustoelen;
- 1 klok;
- 1 prullenbak;
- 1 papierafvalbak.

Voor de deelnemers is beschikbaar:

- de wedstrijdopdracht;
- USB-stick met de bijlagen.

Voor de jury:

- beoordelingsformulieren wedstrijd.



Inventarislijst deelnemer

Voor de wedstrijd hoeven de deelnemers zelf niets mee te nemen.

Inventarislijst bijzonderheden

- Computer is voorzien van een werkende xamp omgeving (PHP, Apache en MySQL);
- Computer moet voorzien zijn van Office Professional inclusief Visio.



** Kerntaken & Werkprocessen

1 Ontwerpen

Werkproces 1.1 Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast (Aspecten:1,Te behalen punten:2)

Werkproces 1.2 Maakt een plan van aanpak (Aspecten:1,Te behalen punten:2)

Werkproces 1.3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design

Document (Aspecten:7,Te behalen punten:13)

Totaal aantal aspecten:9 / Totaal te behalen punten:17



APPLICATIEONTWIKKELAAR 2016 - 2017 FINALE



2 Realiseren

Werkproces 2.2 Realiseert de frontend van de winkelwagenapplicatie (Aspecten:14,Te behalen punten:15)

Werkproces 2.3 Realiseert de backend van de winkelwagenapplicatie (Aspecten:13,Te behalen punten:16)

Werkproces 2.4 Test de ontwikkelde winkelwagenapplicatie (Aspecten:2,Te behalen punten:2) Werkproces 2.5 Realiseert het admin gedeelte van de applicatie (Aspecten:11,Te behalen punten:12)

Werkproces 2.6 Test het admin gedeelte (Aspecten:2,Te behalen punten:2) Werkproces 2.7 Development algemeen (Aspecten:7,Te behalen punten:14)

Totaal aantal aspecten:49 / Totaal te behalen punten:61

3 Vaardigheden

Werkproces 3.1 Presenteren (Aspecten:7,Te behalen punten:12) Werkproces 3.2 Algemeen (Aspecten:4,Te behalen punten:10)

Totaal aantal aspecten:11 / Totaal te behalen punten:22

Totaal aantal aspecten in deze opdracht:69 Totaal aantal punten in deze opdracht:100

