



SUMMA  
ICT

# Studentenhandleiding

Project 1 - De fluitende fietser

## Inhoudsopgave

Module-informatie .....	2
Algemeen.....	2
Module doelen .....	2
Beginniveau .....	3
Eindniveau .....	3
Beoordeling .....	3
Planning .....	4
Hoe zien deze 9 weken eruit .....	5

## Module-informatie

### Algemeen

Deze module is bestemd voor studenten die de opleiding Software Developer volgen op het Summa College te Eindhoven. Het project sluit aan op de modules Programmeren basis en Programmeren toepassen en Styling en positionering en Responsiveness basis. In het project laat je zien dat je de stof in deze voorgaande modules kunt toepassen. Je mag alleen aan het project deelnemen als je de genoemde modules succesvol hebt afgerond. Het project is bedoeld voor tweetallen en in bijzondere gevallen is een drietal toegestaan. Dit alleen als je mentor jullie deze uitzonderingspositie toekent!

Het project heeft als context een fietsenwinkel die zowel een website als een programma nodig heeft.

<b>Duur van de module</b>	Zie <a href="#">Onderwijs- en Examenregelingen   Summa College</a>
<b>Studiebelasting</b>	Zie <a href="#">Onderwijs- en Examenregelingen   Summa College</a>
<b>Studiepunten</b>	Zie <a href="#">Onderwijs- en Examenregelingen   Summa College</a>
<b>Voorwaardelijkheden</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmeren basis en Programmeren toepassen</li> <li>• Styling en positionering en Responsiveness basis</li> </ul>

### Module doelen

Samenwerken. Je maakt op basis van je schermontwerpen en een beschrijving en middels interviews en gesprekken een website en een Wpf-applicatie. Je presenteert en demonstreert de applicatie. Daarnaast laat je zien dat je in staat bent een applicatie en een website gebruiksvriendelijk te maken. Dit doe je niet alleen, maar in een groepje van twee of drie studenten.

Aan het einde van de module:

- Kan de student de leerdoelen van Styling en positionering en Responsiveness basis toepassen binnen een project.
- Kan de student de leerdoelen van Programmeren basis en Programmeren toepassen binnen een project.
- Heeft de student kennis gemaakt met het maken en bijhouden van een planning middels een Kanban bord binnen GitHub.
- Heeft de student kennis gemaakt met standups binnen SCRUM.
- Heeft de student de bereidheid en het vermogen om een uren verantwoording te maken om inzicht te krijgen in de economische dimensie.
- Heeft de student kennis gemaakt met het prioriteren aan de hand van het Moscow principe.
- Heeft de student kennis gemaakt met klantgesprekken en het opleveren van een product.

## Beginniveau

Je hebt het niveau dat gelijkwaardig is bij het afronden van de modules:

- Programmeren basis en Programmeren toepassen
- Styling en positionering en Responsiveness basis

## Eindniveau

Je hebt het niveau dat hoort bij het afronden van de modules:

- Programmeren basis en Programmeren toepassen
- Styling en positionering en Responsiveness basis

En je kunt deze nu ook gecombineerd toepassen binnen een context. Daarnaast heb je ontluikende kennis van SCRUM en SCRUM-tools en de Moscow-methodiek.

## Beoordeling

De eindbeoordeling van dit project is uiteindelijk:

### Onvoldoende, Voldoende of Goed (O / V / G)

Je haalt individueel een beoordeling. Het is dus mogelijk dat jij een onvoldoende haalt en dat een groepsgenoot wel een voldoende haalt. Dit is afhankelijk van je resultaten maar zeker ook van je inzet.

**Aanwezigheid, planning maken en actief meedoen met de stand-ups zijn knock-out criteria en kunnen dus niet gecompenseerd worden door andere criteria.**

Onderdelen waar je op beoordeeld wordt:

- Plannen
- Samenwerken
- Communiceren
- Stand-ups en mee participeren
- Techniek
- Communicatie/presenteren/demonstreren

Na je presentie/demonstratie gaan de docent die bij de oplevering aanwezig was en de eigen docent project of de docent programmeren samen een definitieve beoordeling vaststellen.

## Planning

Week	Programma
1	Aftrap, planning maken/stand ups, schermontwerpen maken
2	Planning maken/stand ups, start met programmeren (Visual Studio, Visual Code)
3	Stand ups, programmeren, testen
4	Planning maken/stand ups, programmeren, testen
5	Planning maken/stand ups, programmeren, testen, tussenoplevering bij klant
6	Planning maken/stand ups, programmeren, testen
7	Planning maken/stand ups, programmeren, testen
8	Planning maken/stand ups, programmeren, testen, voorbereiden eindoplevering
9	Afronding/stand ups, eindoplevering

## Hoe zien deze 9 weken eruit

De eerste week van dit project zal vooral in het teken staan van precies duidelijk krijgen wat er gemaakt moet worden. Je krijgt lessen van verschillende vakdocenten maar ook van een projectdocent. Het is aan jou om een goede balans te vinden tussen de opdrachten die in de vakken naar voren komen en werken aan het project. Ook is het belangrijk dat goed waarneembaar is dat je goed in je projectgroepje samenwerkt. Daarnaast is het belangrijk dat jullie minimaal een keer in de week deelnemen aan de standup. Hierin wordt verwacht dat jullie zelf initiatief nemen en dat jullie vooraf het kanban-bord accuraat is bij start van de standup!

Producten die je in ieder geval moet opleveren worden zijn:

- Een website met JavaScript
- Een werkende Wpf applicatie
- Een volledig ingevulde en intensief gebruikte Kanban
- Een goede presentatie/demonstratie uiterlijk in week 9
- De opdrachten voor Burgerschap (Buco) met betrekking tot de economische dimensie. Deze moet ook individueel in de borgingstegel worden ingeleverd!

**In Canvas staat het projectboek waarin bovenstaande beschreven is.**