

Examenafspraken

Proeve van Bekwaamheid

Algemene informatie		
Examenvorm	Proeve van bekwaamheid – Praktijkexamen in de beroepspraktijk	
Kwalificatiedossier en cohort	Software development	2020 en verder
Profiel, niveau en crebocode	P1: Software developer, niveau 4	25604
Examencode	SD_SD20-PE1_B1-K1 & B1K2	
Kerntaak B1K1	Realiseert software	
Werkprocessen	B1-K1-W1 Plant werkzaamheden en bewaakt de voortgang B1-K1-W2 Ontwerpt software B1-K1-W3 Realiseert (onderdelen van) software B1-K1-W4 Test software B1-K1-W5 Doet verbetervoorstellen voor de software	
Kerntaak B1K2	B1-K2 Werkt in een ontwikkelteam	
Werkprocessen	B1-K2-W1 Voert overleg B1-K2-W2 Presenteert het opgeleverde werk B1-K2-W3 Reflecteert op het werk	
Vaststellingsdatum	27-10-2020	

Persoonsinformatie	
Datum	19 - 9 - 2025
Naam kandidaat	Ishika Lal en Eleidy Hoyer
Studentnummer	
Klas/groep	SOD 3 B
Praktijkbeoordelaar	
Schoolbeoordelaar	

Algemeen

Dit is het document *Examenafspraken*. Gebruik voor het concretiseren van dit document de *Invulinstructie voor examenafspraken*.

Referentieopdrachten

Het examen neemt 40 uur in beslag. Voor dit examen worden de opdrachten door een team van zes personen uitgevoerd. In deze 40 uur wordt precies één sprint gedaan.

Als referentieopdrachten zijn de drie door TCR geleverde voorbeelden van examenafspraken gebruikt.

De kandidaat moet laten zien dat hij userstories kan schrijven, een gedeelte van een ontwerp kan maken, OOP kan programmeren en testen. Verder moet de kandidaat kunnen laten zien dat hij kan overleggen, presenteren en reflecteren met betrekking op het geleverde werk.

Voor het examen houden we deze dagverdeling aan:

Dag 1	Dag 2	Dag 3	Dag 4	Dag 5
planning product en sprint backlog	daily Stand-up	daily Stand-up	daily Stand-up	sprint review en retrospective
	realiseren in sprint (sprint backlog)		afronden en testen	
	bijwerken sprint backlog	bijwerken sprint backlog	bijwerken sprint backlog	

De kandidaat wordt individueel beoordeeld.

Team samenstelling

Productowner	Wigmans
Backend developer (examenkandidaat)	Ishika
Backend developer (examenkandidaat)	Eleidy
Front-end developer	Ishika
Front-end developer	Eleidy
Designer	Ishika
Designer	Eleidy

Concrete invulling examenopdrachten	
<i>Beschrijf hier de gekozen invulling van de opdrachten, de context waarbinnen het examen plaatsvindt en de afnamecondities.</i>	
Beschrijving situatie bedrijf & development team	Akkoord
<p>Het ministerie van Binnenlandse Zaken ontwikkelt een applicatie voor digitaal stemmen. Het team bestaat uit 2 backend developers, 2 frontend developers en 2 designer.</p> <p>De user stories worden opgesteld op basis van de eisen uit de casus. In Trello wordt een scrumboard gebruikt waarop alle user stories op de product backlog komen. De user stories hebben de opbouw: “Als [gebruikergroep], wil ik [functionaliteit], zodat ik [reden]”.</p> <p>Mijn rol in het team is backend developer, verantwoordelijk voor de server-side functionaliteiten, database en security.</p> <p>Front –end, voor de opmaak en de layout</p> <p>Designer, verantwoordelijk voor het design</p>	<input type="checkbox"/>
Beschrijving wat vooraf het examen al gemaakt is (eerdere sprints indien van toepassing)	Akkoord
<p>In eerdere sprints is al een gedeelte van de applicatie gerealiseerd, waaronder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Registratie en login van gebruikers • Beheer van verkiezingen, partijen en verkiesbaren • Basisstructuur van de database en rollenbeheer 	<input type="checkbox"/>
Beschrijving wat het development team in de sprint van het examen gaat ontwikkelen	Akkoord
<p>In deze sprint werkt het team aan de kernfunctionaliteiten van het stemmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stemmen uitbrengen door stemgerechtigden • Registreren van stemmen en bijhouden wie heeft gestemd • Publiceren van uitslagen door ministerie of gemeenten • Beheren van kandidatenlijsten en volgorde van verkiesbaren per partij • Uitnodigingen versturen naar stemgerechtigden <p>Daarnaast wordt rekening gehouden met uitzonderingen, zoals het corrigeren van foutieve stemmen en het toepassen van toegangsrechten per gebruikersgroep.</p>	<input type="checkbox"/>
Welke apparatuur / tools worden gebruikt tijdens het examen	Akkoord

<p>Het team gebruikt een laptop die van hun zelf is. De ontwikkelomgeving is VS Code</p> <p>Gebruikte tools en technologieën:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrumboard: Trello • Design: Figma voor wireframes • Backend: PHP, Javascript en My SQL • Frontend: PHP, Javascript en MY SQL • Webserver & database: XAMPP met MySQL 	<input type="checkbox"/>
--	--------------------------

B1-K1 & B1-K2

Examenopdracht 1	
B1-K1-W1: Plant werkzaamheden en bewaakt de voortgang	
Beschrijf waar de Definition of Done staat	Akkoord
<p>De Definition of Done wordt vastgelegd in het projectdocument en opgeslagen in GitLab. Hierin staat wanneer een user story of taak als volledig afgerond wordt beschouwd, bijvoorbeeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Functionaliteit is getest en werkt volgens de acceptatiecriteria • Code is gecontroleerd op kwaliteit, structuur en security • Documentatie en commentaar zijn toegevoegd • Branch is samengevoegd in de develop-branch 	<input type="checkbox"/>
Beschrijf hoe je de eisen en wensen verwerkt in userstories. Hoe is de opbouw van je userstories	Akkoord
<p>De eisen en wensen uit de casus worden vertaald naar user stories. Deze stories worden op het Trello-scrumboard geplaatst op de product backlog.</p> <p>Elke user story heeft de opbouw: “Als [gebruikergroep], wil ik [functionaliteit], zodat ik [reden]”.</p> <p>Voorbeelden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Als stemberechtigde, wil ik mijn stem kunnen uitbrengen, zodat mijn stem wordt geregistreerd. • Als ministerie, wil ik een verkiezing aanmaken met datum, zodat het stemproces georganiseerd kan worden. • Als gemeente, wil ik uitnodigingen naar stemberechtigden sturen, zodat iedereen weet wanneer ze kunnen stemmen. • Als partijadministrator, wil ik de kandidatenlijst beheren, zodat de volgorde correct is voor de verkiezing. <p>Prioriteiten en tijdsindicaties worden toegevoegd aan iedere story op het scrumboard.</p>	<input type="checkbox"/>
Beschrijf hoe en met wat je een planning maakt. Hoe geef je de prioriteiten aan.	Akkoord
<p>De planning wordt gemaakt in Trello. User stories die in de sprint worden uitgewerkt, worden van de product backlog naar de sprint backlog verplaatst.</p> <p>Prioriteiten worden aangegeven door de volgorde van de user stories:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De bovenste story heeft de hoogste prioriteit • De onderste story heeft de laagste prioriteit 	<input type="checkbox"/>

Bij iedere user story worden de taken beschreven en voorzien van acceptatiecriteria en een tijdsindicatie (aantal uur of story points). Zo kan de voortgang van het werk duidelijk worden gevolgd en bewaakt.	
Beschrijf hoe je de voortgang bewaakt en hoe je dit bewijst.	<i>Akkoord</i>
<p>De voortgang wordt dagelijks gevolgd via een stand-up meeting. Tijdens de stand-up bespreekt het team:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wat er gisteren is gedaan • Wat er vandaag wordt gedaan • Eventuele problemen of obstakels <p>Het scrumboard in Trello wordt na elke stand-up bijgewerkt (ToDo, Doing, Test, Done).</p> <p>Als bewijs van voortgang worden screenshots van het bijgewerkte scrumboard bewaard na iedere stand-up.</p>	<input type="checkbox"/>
B1-K1-W2 Ontwerpt software	
Beschrijf hoe je de userstories vertaald naar een ontwerp. (sitemap, wireframe)	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
Beschrijf welke schematechnieken gebruikt worden. (use-case diagram, klasse diagram, activiteitendiagram, flowchart, erd)	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
Beschrijf hoe je de gemaakte keuzes onderbouwt, rekening houdend met ethiek, privacy en security	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
B1-K1-W3 Realiseert (onderdelen van) software	
Beschrijf met welke programmeertaal en/of framework je de software gaat realiseren. Geef aan welke technieken hierbij gebruikt worden (functioneel programmeren/object georiënteerd)	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
Beschrijf welke code conventions je gaat gebruiken	
Beschrijf hoe je gaat bewijzen dat versiebeheer goed is toegepast	<i>Akkoord</i>

	<input type="checkbox"/>
B1-K1-W4 Test software	
Beschrijf hoe je je testplan gaat maken op basis van de gemaakte userstories. Neem hierin mee hoe je aan testdata komt en omgaat met alternatieve scenario's	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
Beschrijf wat er in het testrapport komt	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
B1-K1-W5 Doet verbetervoorstellen voor de software	
Beschrijf waar je de verbetervoorstellen vanuit de test vastlegt	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
Beschrijf waar je de verbetervoorstellen vanuit de presentatie vastlegt	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
Beschrijf waar je de verbetervoorstellen vanuit de reflectie (retrospective) vastlegt	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
B1-K2-W1 Voert overleg	
Beschrijf wanneer de overlegmomenten zijn	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
Beschrijf hoe de afspraken uit de overleggen worden vastgelegd	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
B1-K2-W2 Presenteert het opgeleverde werk	
Beschrijf wanneer de presentatie is voor de opdrachtgever en welke (hulp)middelen je nodig hebt	<i>Akkoord</i>
	<input type="checkbox"/>
B1-K2-W3 Reflecteert op het werk	
Beschrijf wanneer de reflectie(retrospective) plaats vindt en welke (hulp)middelen je nodig hebt	<i>Akkoord</i>

	<input type="checkbox"/>
--	--------------------------

Uiteindelijk Resultaat

Als resultaat van deze opdracht lever je de volgende producten en/of diensten op.

Aanvullende afspraken

Periode, beschikbare tijd en afgesproken beoordeelmomenten

Beoordeling van examen

--

Start en einde examen

B1-K1 & B1-K2				
Examenduur	[Startdatum]	[Tijd]	[Einddatum]	[Tijd]
Handtekening Kandidaat				
Handtekening Praktijkbeoordelaar				

Handtekening Schoolbeoordelaar		
-----------------------------------	--	--