

2021

Proef-Proeve Proeve van Bekwaamheid

Proeve van Bekwaamheid B1-K1 en B1-K2 / Teams / v.10 2 februari 2021

Ter voorbereiding op de *Proeve van Bekwaamheid* richt je een overzichtelijke mappenstructuur in die overeenkomt met de structuur van de Proeve om je materialen in te leveren. Je kunt dit zelf bepalen maar je kunt ook de door de docenten aangeleverde mappen gebruiken.

Presenteer je opbrengsten zorgvuldig en in de huisstijl van je bedrijf!

Vorbereiding en 0-Sprint

De Proeve begint met een gesprek met de opdrachtgever. De externe beoordelaar en de Ma-beoordelaars zijn hierbij aanwezig als beoordelaars en toehoorders. Zij nemen geen deel aan het gesprek.

B1 K1 W1

Bespreekt de opdracht

Ter voorbereiding op het eerste klantgesprek onderzoek je kort de opdrachtgever, zijn product/dienst en reeds bestaande media-uitingen van de opdrachtgever. Bestaande media-uitingen beoordeel je op bruikbaarheid en effectiviteit. Tevens onderzoek je soortgelijke of concurrerende producten/diensten en bijbehorende media-uitingen.

Tijdens het eerste klantgesprek achterhaal je de wensen en verwachtingen van de opdrachtgever voor de media-uiting(en). Je verzamelt informatie en legt de (technische) eisen vast.

Na het eerste klantgesprek vat je alle vergaarde informatie en je voorlopige aanpak samen in een Debriefing en een Product Vision Statement.

Wanneer de klant zijn akkoord op de Debriefing heeft gegeven is deze fase afgesloten.

Beoordelingscriteria

- Vraagt actief om informatie, wensen en verwachtingen van de opdrachtgever
- Verwerkt de informatie en baseert de aanpak hier op
- Toont vakkundig en technisch inzicht bij het inventariseren en verwerken van de informatie
- Overlegt met de opdrachtgever voor verduidelijking of aanvullende informatie
- Legt de conclusie voor en geeft waar nodig advies aan de opdrachtgever

Wat lever je in

- **Onderzoek naar de opdrachtgever/branche/product**

Onderzoek kort de opdrachtgever, zijn product/dienst en reeds bestaande media-uitingen met behulp van literatuuronderzoek, enquête en interview (minimaal 2 methoden). Verzamel voorbeelden en test bestaande oplossingen. Trek conclusies, maak aanbevelingen, vermeld bronnen.

*Onderzoekstaken en opbrengsten mogen worden gedeeld. **Iedere student presenteert op eigen wijze de opbrengsten en schrijft zijn eigen conclusies en aanbevelingen.** Deze worden voor de klant samengevoegd tot één set conclusies en aanbevelingen.*

- **Debriefing**

Beschrijf aan de opdrachtgever de opdracht, afspraken en je voorlopige aanpak.

Iedere student schrijft zijn eigen Debriefing en Product Vision Statement. Eén gezamenlijke versie van de Debriefing en van het Product Vision Statement wordt aan de klant gepresenteerd.

- Het **Product Vision Statement** is een samenvatting van jouw visie op het project en wordt in de volgende vorm gepresenteerd:

VOOR (doelgroep)

DIE (iets willen of nodig hebben)
IS (naam van het product)
EEN (productsoort of vorm)
DAT (belangrijkste voordelen)
IN TEGENSTELLING TOT (huidige alternatieven)
IS ONS PRODUCT (opsomming van onderscheidende kenmerken).

Verdere voorbereiding

In overleg kies je een scrum-tool naar keuze (Trello, Jira, etc.). Tevens zet je een ontwikkelomgeving op (Github, Dropbox, etc.) waarin je met je team werkt. Deel de gegevens hiervan met je opdrachtgever en beoordelaars zodat die het proces kunnen volgen.

Tenslotte bepaal je de communicatie-kanalen (Teams, Zoom, Slack, Whatsapp, etc.).

B1 K1 W2

Maakt een planning

Ter voorbereiding op de uitvoering van de opdracht stel je gezamenlijk een Planning op. Je beschrijft hierin de opdracht en welk onderdeel je op welk moment presenteert en oplevert.

Beoordelingscriteria

- Plant de uit te voeren activiteiten efficiënt en doeltreffend
- Formuleert de inhoud van de planning nauwkeurig en volledig
- Overlegt tijdig met anderen over de planning
- Informeert en/of betreft anderen bij het nemen van beslissingen/uitvoeren van taken

Wat lever je in

- **Planning**

Na overleg schrijft iedere student zijn eigen Planning met daarin gedetailleerd de taakverdeling en scrumplanning per sprint.

Wie doet wat wanneer? Maak hiervan een goed leesbaar en presentabel document.

B1 K1 W3

Oriënteert zich op de opdrachtgever/doelgroep/onderwerp

Je oriënteert je verder op het onderwerp. Je verzamelt informatie over markt en doelgroep (gebruiker), aangeboden product/dienst, organisatie, concurrentie, campagnes en social media-gebruik, alles binnen het kader van de projectdoelstelling.

Beoordelingscriteria

- Analyseert beschikbare gegevens over de opdrachtgever, de doelgroep, media-uitingen van concurrenten en het onderwerp
- Krijgt een goed beeld van de vormgevingselementen die van toepassing zijn
- Raadpleegt indien nodig de betrokkenen om de stijl af te stemmen
- Houdt rekening met de wensen en behoeften van de opdrachtgever

Wat lever je in

- **Gebruikersonderzoek en Gebruikersprofiel**

Onderzoek de gebruiker met behulp van literatuuronderzoek, enquête en interview (minimaal 2 methoden). Verzamel voorbeelden en test bestaande oplossingen. Trek conclusies, maak aanbevelingen, vermeld bronnen en visualiseer de resultaten in een *Gebruikersprofiel*.

Onderzoekstaken en opbrengsten mogen worden gedeeld. Iedere student presenteert op eigen wijze de opbrengsten en schrijft zijn eigen conclusies en aanbevelingen. Deze worden voor de klant samengevoegd tot één set conclusies en aanbevelingen.

- **Mindmap**

Ontwikkel ideeën voor je project en plaats die in een *Mindmap*. Hiermee ontwikkel je straks je *Moodboard*.

Iedere student ontwikkelt een Mindmap.

- **Moodboard**

Ontwikkel vanuit je *Mindmap* een *Moodboard* om de 'look & feel' van de media-uiting te beschrijven aan de hand van kleur, typografie, patronen, beeld, enzovoort.

Iedere student ontwikkelt een Moodboard.

Naar aanleiding van je onderzoek ontwikkel je gezamenlijk meerdere concepten en presenteert deze aan de opdrachtgever. Bij de presentatie zijn de beoordelaars aanwezig en kunnen net als de opdrachtgever vragen stellen.

B1 K1 W4

Maakt een concept

Je visualiseert en verantwoordt een Concept naar aanleiding van je Onderzoek, Mindmap en Moodboard. De visualisatie bestaat uit een User Journey, een Visueel Concept en een Styleboard.

Beoordelingscriteria

- Houdt rekening met relevante wet- en regelgeving
- Geeft op creatieve, vindingrijke wijze invulling aan de opdracht
- Is proactief in het geven van alternatieve of verschillende voorstellen
- Gebruikt vakkundig en technisch inzicht om een creatief maar ook inhoudelijk verantwoord en technisch uitvoerbaar concept te maken
- Kiest geschikte hulpmiddelen en gebruikt deze effectief en efficiënt
- Reageert adequaat op de opmerkingen en voorgestelde wijzigingen en is bereid om het voorstel aan te passen
- Stemt het uiteindelijke conceptvoorstel samen af

Wat lever je in

- **User Journey (Interactieve Media-uiting)**

Verbeeld: hoe komt de gebruiker bij de media-uiting, hoe gaat de gebruiker met de media-uiting om, hoe sluit de gebruiker af.

- **Product Backlog**

Bepaal naar aanleiding van de *User Journey* voor ieder type gebruiker de backlog (gewenste functies) voor het Concept:

Als <type gebruiker> **wil ik** <iets doen> **zodat ik** <wat is het resultaat>

Groep de *User Stories* in *Epics* en bepaal voor iedere User Story de prioriteit aan de hand van:

MoSCoW – Must, Should, Could, Would

- **Visueel Concept**

Ontwikkel en visualiseer een *Concept*. In dit *Visueel Concept* combineer je ideeën die je voor dit project aan de hand van je *Onderzoek*, *Gebruikersprofiel*, *Mindmap*, *Moodboard*, *User Journey* en *Product Backlog* hebt ontwikkeld.

- **Styleboard**

Ontwikkel een *Styleboard* om de vormgevingselementen van de media-uiting te bepalen:

- Typografische elementen zoals headers, broodtekst, lijsten, formulieren
- Grafische elementen zoals patronen en kleurstellingen
- Behandeling van fotografie en illustraties
- Interactieve elementen zoals knoppen, navigatie-elementen en iconen (Interactieve Media-uiting)

Sprint 1-3

Volgens de scrum-methode doorloop je drie sprints van elk twee weken.

Voor de *Interactieve Media-uiting* verdeel je de *User Stories* over drie sprints
Voor de andere *Media-uitingen* gebruik je Sprint 1 voor het ontwerp en de twee volgende sprints voor het realiseren van de *Media-uitingen*.

Je doorloopt bij iedere sprint:

- Maak een ontwerp (B1 K1 W5)
- Presenteer het ontwerp van de media-uiting (B1 K1 W6)
- Bereidt de realisatie voor (B1 K2 W1)
- Werkzaamheden uitbesteden en de voortgang bewaken (B1 K2 W2)
- Maakt de media-uiting (B1 K2 W3)

AAN HET EINDE VAN IEDERE SPRINT lever je de gevraagde documenten op, en tevens:

- Bewijs van sprintproces (naar keuze: verslag, notulen, screenshots van sprint backlog) van iedere sprint
- Sprint review
- Sprint retrospective

Voor iedere Sprint verdeel je de rollen van product owner en scrum master. De rollen wisselen iedere sprint volgens de planning in het Projectplan. Iedere MV'er is minimaal éénmaal product owner en éénmaal scrum master.

B1 K1 W5

Maakt een ontwerp

Je maakt naar aanleiding van het gekozen Concept een ontwerp en onderzoekt daarbij meerdere mogelijkheden. Het ontwerp wordt afgestemd op de juiste media-uiting(en). Je overlegt met je team en met de opdrachtgever en voert eventuele wijzigingen door.

Beoordelingscriteria

- Ontwerpt de media-uiting op basis van vakkundig en technisch inzicht
- Weet vraagstukken omtrent de samenhang tussen elementen/onderdelen op te lossen
- Houdt rekening met effecten, wet- en regelgeving en uitvoerbaarheidseisen
- Gebruikt verschillende hulpmiddelen op een doeltreffende en efficiënte wijze
- Werkt volgens de gestelde kwaliteits- en productiviteitsniveaus
- Controleert het resultaat

Wat lever je gezamenlijk in voor sprint 1, 2 en 3

- **Inventarisatie (Product Backlog)**

Beschrijf de benodigde functionaliteit van de voor de sprint geselecteerde *User Stories*, bij voorkeur per *Epic*.

Voor niet-interactieve media-uitingen: In sprint 1 wordt het basis-ontwerp gemaakt. In sprint 2 en 3 wordt het ontwerp uitgewerkt en gerealiseerd.

- Twee voorstellen voor **Wireframes** (Interactieve Media-uiting)

Werk je *Concept* uit eerst in *Low Fidelity* en vervolgens in *High Fidelity Wireframes*. Je houdt hierbij rekening met onder meer *Mobile First* en *Responsiveness* en maakt gebruik van een *grid*.

- **Interactive storyboard** (Interactieve Media-uiting)

Je combineert de Wireframes tot een *Doorklikbaar Prototype*.

- Twee voorstellen voor **Vormgeving**

Pas het *Styleboard* toe op de *Wireframes/Doorklikbaar Prototype* en werk de vormgeving verder uit.

- **Gebruikerstesten** en verslag (Alle studenten werken samen aan het testen van de Interactieve media-uitingen)

Ontwerp een testscript voor het *Doorklikbaar Prototype*, bij voorkeur gebaseerd op de *User Journey* en *Epics*. Test met tenminste drie personen uit je doelgroep. Verzamel data (waarnemingen), trek conclusies, schrijf aanbevelingen.

Testen en resultaten worden gedeeld. Iedere student presenteert de data schrijft eigen conclusies en aanbevelingen. Deze worden voor de klant samengevoegd tot één set conclusies en aanbevelingen.

B1 K1 W6

Presenteert het ontwerp van de media-uiting

Je presenteert het Ontwerp en hoe je er toe bent gekomen aan de opdrachtgever. Hierbij gebruik je presentatiemiddelen die recht doen aan het ontwerp. Na de presentatie beantwoord je de vragen en opmerkingen van de opdrachtgever.

Beoordelingscriteria

- Maakt op basis van vakkundig en technisch inzicht een presentatie
- Kiest en gebruikt geschikte software en/of materialen voor het maken en geven van de presentatie
- Presenteert op een duidelijke en overtuigende manier zodat de opdrachtgever het ontwerp kan beoordelen
- Kan vragen en opmerkingen adequaat beantwoorden
- Weet de gemaakte keuzes goed te onderbouwen

Studenten stellen gezamenlijk presentatie samen en presenteren per toerbeurt als team maar maken eigen bijdrage inzichtelijk.

TIP: [stuur de link naar de demo ruim van tevoren naar de opdrachtgever en beoordelaars](#)

— — —

B1 K2 W1

Bereidt de realisatie voor

Je bereidt de realisatie van de media-uiting voor. Je verzamelt gezamenlijk de benodigde content. Je bewerkt wanneer nodig de content en houdt rekening met rechtmatig gebruik van bestanden en content.

Beoordelingscriteria

- De lijst met ontbrekende of ongeschikte bestanden en/of content is volledig
- De bestanden/materialen/content is of zijn geschikt en technisch bruikbaar
- De materialenlijst toont de geschiktheid en technische bruikbaarheid aan
- Het overzicht met welke wet- en regelgeving rekening wordt gehouden is correct
- De communicatie waarin aanwijzingen voor aanlevering worden gegeven is duidelijk

Wat lever je in

- Een **Materialenlijst** en een lijst met de te gebruiken hulpmiddelen (zoals de te gebruiken software) waarin de geschiktheid en technische bruikbaarheid wordt aangetoond;
Student levert een Materialenlijst in.
- Een **Overzicht** waarin duidelijk is aangegeven met welke **Wet- en regelgeving** rekening wordt gehouden.
Student levert een overzicht in met screenshots van de lijst met bewerkte afbeeldingen inclusief naamgeving, bestandstype, bestandsgrootte en situatie beeldrecht.

B1 K2 W2

Werkzaamheden uitbesteden en de voortgang bewaken

Je bepaalt in overleg met de opdrachtgever welke onderdelen worden uitbesteed (aan bijvoorbeeld een fotograaf, een illustrator of een media developer). Je schrijft hiervoor de opdracht en selecteert de opdrachtnemer. Je bewaakt tijdens de uitbesteding de planning en begroting. Ook beoordeel je het eindresultaat.

Beoordelingscriteria

- De opdrachtbeschrijving voor de opdrachtnemer is compleet en duidelijk
De voortgang, de planning en de begroting zijn gedurende het project bewaakt
- Zo nodig zijn betrokkenen duidelijk aangesproken op gemaakte afspraken

Wat lever je in als:

- Productowner (begin van de sprint) – Een uitgewerkte **Opdrachtbeschrijving** met instructies, randvoorwaarden, technische vereisten en planning per sprint, bij toerbeurt.
Iedere student levert op zijn beurt een opdrachtbeschrijving.
- Scrummaster – **Verslaglegging**
Iedere student levert op zijn beurt een verslag van de voortgang en van de bewaking van de planning en de begroting.
- Productowner (einde van de sprint) – Het **Resultaat** van de opdracht
Iedere student controleert op zijn beurt het resultaat van de uitbesteding en levert het resultaat van de opdracht in.

B1 K2 W3

Maakt de media-uiting

Je maakt de media-uiting volgens het goedgekeurde ontwerp aan de hand van geleverde specificaties en maakt daarbij je eigen bijdrage inzichtelijk

Beoordelingscriteria

- De media-uiting is gemaakt op basis van vakkundig en vaktechnisch inzicht
- De media-uiting is gemaakt met de meest geschikte software, materialen en technieken
- De vorm en inhoud/onderdelen en stijlen zijn op elkaar afgestemd Instructies en aanwijzingen zijn opgevolgd en zichtbaar in het eindresultaat
- De media-uiting is volgens verwachtingen en wensen van de opdrachtgever, specificaties en technische eisen opgeleverd

Wat lever je in

- Een **volledig uitgewerkte media-uiting** die voldoet aan de verwachtingen en wensen van de opdrachtgever, specificaties en technische eisen:
 - (Interactieve media-uiting, 3x) *Je ontwikkelt een deel van de Interactieve Media-uiting en toont aan html/css te beheersen én/óf je ontwikkelt een volledig en Doorklikbaar Prototype van de hele interactieve media-uiting met behulp van de afgeronde deel-prototypes voor alle relevante devices.*
 - (Andere media-uitingen, 2x) *Je levert de bestanden voor je Media-uiting aan volgens*

(bijvoorbeeld) de bij een drukker opgevraagde specificaties. Overleg met je examiner wat bij deze keuze wordt verwacht.

Hardening Sprint/Eindpresentatie

De laatste sprint (sprint 4) is de hardening sprint. Hierin worden geen nieuwe User stories meer opgepakt.

Bij de Hardening sprint doorloop je:

- Levert de media-uiting op (B1 K2 W4)
- Archiefbeheer (B1 K2 W5)

Bij het werkende product lever je een instructie voor de opdrachtgever. De Proeve eindigt met een eindpresentatie en een eindgesprek.

Wat lever je in:

- Optimaal werkend product
- Schriftelijke goedkeuring opdrachtgever
- Overzicht bestanden en materialen

B1 K2 W4

Levert de media-uiting op

Je optimaliseert de media-uiting, presenteert de media-uiting en levert vervolgens de media-uiting op bij de opdrachtgever. Je geeft daarbij toelichting over de voordelen, opties en mogelijkheden van de media-uiting. Je vraagt om schriftelijke acceptatie van het door de klant geteste eindproduct

Beoordelingscriteria

- Presenteert de media-uiting enthousiast en op aansprekende wijze
- Geeft indien nodig adequaat informatie over voordelen, opties en mogelijkheden van het product
- Gebruikt heldere, duidelijke taal en checkt of de boodschap goed is overgekomen

Wat lever je in

- **Eindpresentatie** en **Oplevering van de media-uiting, Schriftelijke acceptatie**. Verzoek de opdrachtgever de *Media-Uiting* te testen en bij goedkeuring het eindproduct schriftelijk te accepteren.

Studenten presenteren als team maar maken eigen bijdrage inzichtelijk.

B1 K2 W5

Houdt het (digitaal) archief bij

Je verzamelt alle gebruikte bestanden en materialen en slaat ze op op de juiste plek met de juiste benamingen.

Beoordelingscriteria

- Er is volgens (werk)procedures gehandeld
- Instructies en aanwijzingen voor archivering en aanlevering zijn opgevolgd
- Het archief is up-to-date en bestanden staan op de juiste plek en zijn juist opgeslagen

Wat lever je in

- **Screenshots van het archief**

Student stelt het archief samen en levert screenshots van het archief in.