

Verkiezingen (Project 2)

**STUDENTENHANDLEIDING**

**Inhoudsopgave**

[Module-informatie 2](#_Toc134526247)

[Algemeen 2](#_Toc134526248)

[Context 2](#_Toc134526249)

[Module doelen 2](#_Toc134526250)

[Beginniveau 3](#_Toc134526251)

[Eindniveau 3](#_Toc134526252)

[Werkverdeling 3](#_Toc134526253)

[Beoordeling 3](#_Toc134526254)

[Herstel 3](#_Toc134526255)

[Planning 4](#_Toc134526256)

# 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 PRG3, Testen1 en Communicatie3. In dit project laat je zien dat je de stof die je in de voorgaande modules hebt opgedaan ook kunt toepassen. Als je de voorgaande modules niet behaald hebt, kun je door dit project succesvol af te ronden aantonen dat je ze alsnog onder controle hebt, mits je inzet hebt getoond tijdens eerdergenoemde modules.

|  |  |
| --- | --- |
| **Duur van de module** | 4 weken |
| **Studiebelasting** | 68 uur |
| **Studiepunten** | 5 studiepunten |
| **Voorwaardelijkheden** | PRG3,GUI3, Testen1 en COM3 of een vergelijkbaar niveau. |

## Context

De context van het project is ‘Verkiezingen’. De opdrachtgever wil kiezers stimuleren om naar de stembus te gaan met een doordachte keuze. Als standpunten van politieke partijen overzichtelijk en duidelijk zijn, is men beter in staat om op een politieke partij te stemmen die het beste bij ze past.

Het project neemt de vorm aan van een hackathon waar de studenten zelf mogen kiezen uit een aantal casussen. De applicatie welke de studenten ontwerpen/bouwen is een proof of concept van een idee wat zij hebben bedacht voor de casus. Een ambitieus idee hoeft natuurlijk niet volledig af te zijn binnen de tijd, zolang het maar wel voldoet aan de minimale eisen gesteld in de Rubrics.

Gedurende het project ligt de focus vooral op samenwerking tussen de studenten en geïntegreerd werken met opgedane kennis van individuele modules.

## Module doelen

Je maakt een desktopapplicatie of webapplicatie op basis van een van de twee gekozen casussen. Deze applicatie communiceert met een database. Gedurende het project werk je aldus een SCRUM werkwijze en houdt je de voortgang bij in een Kanban takenbord. Je toont alle vaardigheden opgedaan gedurende het eerste leerjaar aan in een projectmatige context.

De student:

* is in staat om met GIT te werken
* kan een scrumboard aanmaken op basis van userstories en bijhouden
* is zich bewust van de politiek-juridische dimensie
* kan de leerdoelen van Testen 1, GUI 3, PRG 3 en COM 3 toepassen binnen een project
* kan volgens SCRUM werken
* kan een Use Case diagram opstellen

## Beginniveau

De student heeft het niveau dat gelijkwaardig is bij het afronden van de modules PRG3, GUI3, Testen1 en Communicatie3.

## Eindniveau

De student heeft het niveau dat hoort bij het afronden van de modules PRG3, GUI3, Testen1 en Communicatie3 en kan de kennis en vaardigheden van deze modules toepassen in een context. Daarnaast heeft de student kennis van SCRUM en SCRUM tools.

## Werkverdeling

Voor dit project zijn er een aantal zaken waar je gezamenlijk verantwoordelijk voor bent.

Dit zijn de onderdelen in het kader van samenwerken, denk aan: onderhouden van het Kanban bord, taken evenredig verdelen, bijhouden van de GIT repository/repositories, het houden van stand-ups, etc.

Verder zit er ook een stuk klantcontact in dit project in de vorm van sprintplanningen en sprintreviews. Deze zal je ook als groep houden samen met de scrummaster.

Al de overige werkzaamheden doe je individueel. Je blijft immers een team en elkaar helpen bij deze werkzaamheden mag tot op zekere hoogte. Denk bij deze individuele werkzaamheden aan:

* BUCO opdrachten maken
* Jouw taken doorvoeren in code
* Jouw doorgevoerde taken in code testen
* Resultaten van deze testen documenteren
* Je Pitch

## Beoordeling

Iedere leeruitkomst telt voor 33.3% mee in het eindcijfer, maar alle leeruitkomsten dienen afzonderlijk met een voldoende beoordeeld te worden om project 2 te behalen! De eindbeoordeling komt neer op Onvoldoende, Voldoende of Goed.

Totaal minder dan 6 punten, of een leeruitkomst niet afgerond = **Onvoldoende**

Totaal tussen 6 & 8 gescoord = **Voldoende**

Totaal boven de 8 gescoord = **Goed**

## Herstel

Als je de rubrics in de reader voor jezelf invult kun je voor jezelf alvast inschatten hoe ver je staat in het project. **Let op:** Project 2 is, aangezien het de laatste module van het schooljaar is, niet te herkansen!

# Planning

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Module week** | **Te behandelen onderwerpen** | **Bijbehorende lesmateriaal en opdrachten** |
| 1 | Kick-off project | Projectboek project 3 2022.docx Alle beschikbaar gestelde documentatie in ItsLearning |
| 1 | Pitch van het idee |  |
| 1 | Kanban inrichten |  |
| 1 | Taken opstellen | Projectboek project 3 2022.docx |
| 1 | Taakverdeling maken | Kanban bord |
| 1 | Eerste sprintplanning | Projectboek project 3 2022.docx Verstuurde mail vanuit de klant |
| 2 | Burgerschap | Projectboek project 3 2022.docx |
| 1 t/m 4 | Werken met GIT | Projectboek project 3 2022.docx |
| 1 t/m 4 | Principes van Scrum toepassen | Youtube filmpjes vernoemd in het projectboek |
| 1 t/m 4 | Realiseren van het product | Beschikbaar lesmateriaal uit PRG3 |
| 1 t/m 4 | Testen van het product | Beschikbaar lesmateriaal uit Testen1 |
| 1 t/m 4 | Functionaliteiten af laten tekenen |  |
| 2 t/m 4 | Sprintplanning + sprintreview | Projectboek project 3 2022.docx  Kanban bord |
| 4 | Oplevering |  |