

Projecten Web:

Disruptive web app

Sam Serrien, Ben De Vleeschauwer, 22 september 2016

Disruptive web applicatie

Situatieschets

Er zijn veel hands on web apps tegenwoordig. Creatieve kleine tools die je het leven gemakkelijk kunnen maken. Lifehacking zeggen ze soms.

Het is belangrijk dat je een sociaal relevant probleem oplost.

Voorbeelden

- AirBnb, Uber, Campr,...
- Tweedehands boeken verkoop applicatie voor studenten op het einde van het academiejaar
- Site om bedrijven te engageren afgeschreven toestellen te schenken. Vzw's en NGO's kunnen zich ook registreren op deze site.
- "Don't break the chain." Web applicatie die gebruikers zich laat engageren om x-aantal dagen iets anders te doen. Bvb. 30 dagen alle verplaatsingen met de fiets doen.

Opdracht

- Doe een brainstorm en doe een elevator pitch
- Creëer een mood board van de look & feel om je idee te pitchen bij je docenten
- Maak wireframes en doe een usability test
- Werk je applicatie technisch uit

- Presentatie van je afgewerkt product

Specs

- Applicatie gebaseerd op Web Technologie.
- De applicatie moet gemaakt worden met behulp van bestaande technologieën en frameworks zoals bijvoorbeeld:
 - Sass
 - PHP framework voor de back-end (bv. Laravel)
 - MySQL
 - Mean Stack...
 - Het gebruik van een bestaand front-end framework is toegestaan en aangewezen wanneer het effectief toegevoegde waarde heeft (hangt af van je concept)
- Welke technologieën die je gebruikt mag je vrij kiezen maar denk er goed over na, niet elke technologie kan even makkelijk begeleid worden
- Zorg ervoor dat je nog steeds je design en eigenheid implementeert!
- Maak maximaal/optimaal gebruik van third party content (mashup)
- Authenticatie voor gebruikers (eventueel via third party als Facebook)
- Werkt in gangbare browsers (zowel desktop als mobile browsers!)
- Conform de principes uit de lessen Creative Technieken, Grafisch Ontwerp, Design & UX, Development,...
- Overzichtelijke HTML, CSS en JavaScript code
- Usability testing & UX is een must
- Je levert een verkoopbaar product af, zowel qua code als design
- Je eindproduct is een “brand”

Hoe Indienen

- Live te presenteren en **online** toegankelijk op een webhost
- Je bezorgt je inhoud, via mail, door middel van een Github of bitbucket link aan Sam Serrien(sam.serrien@kdg.be)
- Dit bevat
 - Broncode
 - Documentatie
 - Grafisch werk: moodboard, logo,...

- Usability: wireframes en usability test rapport

Deadlines

Ten laatste 3 dagen voor het examen van periode 1 bezorg je ons je gecomprimeerde assets via bovenmerelde richtlijnen. Geen bestanden als e-mail bijlage!

Op het examen van periode 1 presenteer je het afgewerkte product voor je docenten.

ECTS informatie

Inhoud

In dit vak worden de concepten en technieken aangebracht in de vakken Design, Web specialisatie en Development toegepast in concrete projecten.

Begeleiding

Vakgeïntegreerde studiebegeleiding. De studenten worden gecoacht binnen hun projectwerk. Er worden ook externe contacten binnengebracht voor inspiratie, kennis en feedback. Onderwijsinformatie projectonderwijs

Doelstellingen

- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever
- De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op dit vlak herkennen
- De student kan een taakverdeling voor een project opstellen en een inschatting maken van de aan hem toegewezen taken
- De student kan individueel en teamverband een online web project in zijn totaliteit realiseren
- De student kan de design, development en content management principes en technieken toepassen die gangbaar zijn bij de ontwikkeling

van web projecten

Eindcompetenties

- Het vermogen om adequaat met veranderende omstandigheden en verwachtingen om te gaan en het gedrag er op af te stemmen.
- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.
- Het vermogen om een situatie of complexe probleemstelling te ontleden, op te splitsen in deelaspecten en het alle data en informatie logisch te ordenen.
- Het vermogen om een opdracht op een projectmatige wijze aan te pakken met respect tot de planning.
- Het vermogen om een opdracht uit te voeren met het nodige doorzettingsvermogen en de nodige stressbestendigheid.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het vermogen om in een multidisciplinair en/of multicultureel team te werken.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.
- Het vermogen om het eigen functioneren en dat van anderen kritisch te evalueren en bij te sturen.

Evaluatie

De evaluatie is een opdracht met mondelinge toelichting. In periode 1 en 2 is er telkens een opdracht. De helft van beide opdrachten kan niet hernomen worden in tweede zit. Dit is doordat de opdracht en het concept doorheen deze periode uitgewerkt wordt in een team. Dit kan niet hernomen worden in een individuele tweede zitting. Vandaar dat de bestaande concepten en projecten opnieuw hernomen kunnen worden maar dat ze voor de tweede zitting verbeterd moeten worden.

Uitleg evaluatie

De gebruikte categorieën zijn hier:

- Concept (/2)
- Design & UX (/6)
- Development (/6)
- Presentatie (/3)
- Sociale relevantie / Disruptive waarde (**Building something meaningful**) (/3)

Concept

Dit is gelinkt met onderstaande eindcompetenties:

- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.

Dit is gelinkt met onderstaande doelstellingen:

- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever
- De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op dit vlak herkennen

Concreet uit opdracht:

- Je levert een verkoopbaar product af, zowel qua code als design
- Je eindproduct is een “brand”
- Het is belangrijk dat je applicatie een sociaal relevant probleem oplost.
Design Dit is gelinkt met onderstaande eindcompetenties:
- Het vermogen om adequaat met veranderende omstandigheden en verwachtingen om te gaan en het gedrag er op af te stemmen.
- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.

- Het vermogen om een situatie of complexe probleemstelling te ontleden, op te splitsen in deelaspecten en het alle data en informatie logisch te ordenen.
- Het vermogen om een opdracht op een projectmatige wijze aan te pakken met respect tot de planning.
- Het vermogen om een opdracht uit te voeren met het nodige doorzettingsvermogen en de nodige stressbestendigheid.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het vermogen om in een multidisciplinair en/of multicultureel team te werken.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.
- Het vermogen om het eigen functioneren en dat van anderen kritisch te evalueren en bij te sturen.

Design & UX

Dit is gelinkt met onderstaande doelstellingen:

- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever
- De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op dit vlak herkennen
- De student kan een taakverdeling voor een project opstellen en een inschatting maken van de aan hem toegewezen taken
- De student kan individueel en teamverband een online web project in zijn totaliteit realiseren
- De student kan de design, development en content management principes en technieken toepassen die gangbaar zijn bij de ontwikkeling van web projecten

Concreet uit opdracht:

- Conform de principes uit de lessen Creative Technieken, Grafisch Ontwerp, Design & UX, Development,...

- Usability testing & UX is een must
- Je levert een verkoopbaar product af, zowel qua code als design
- Je eindproduct is een “brand”
- Maak wireframes en doe een usability test
- Creëer een moodboard van de look & feel om je idee te pitchen bij je docenten

Development

Dit is gelinkt met onderstaande eindcompetenties:

- Het vermogen om adequaat met veranderende omstandigheden en verwachtingen om te gaan en het gedrag er op af te stemmen.
- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.
- Het vermogen om een situatie of complexe probleemstelling te ontleden, op te splitsen in deelaspecten en het alle data en informatie logisch te ordenen.
- Het vermogen om een opdracht op een projectmatige wijze aan te pakken met respect tot de planning.
- Het vermogen om een opdracht uit te voeren met het nodige doorzettingsvermogen en de nodige stressbestendigheid.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het vermogen om in een multidisciplinair en/of multicultureel team te werken.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.
- Het vermogen om het eigen functioneren en dat van anderen kritisch te evalueren en bij te sturen.

Dit is gelinkt met onderstaande doelstellingen:

- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever
- De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op

dit vlak herkennen

- De student kan een taakverdeling voor een project opstellen en een inschatting maken van de aan hem toegewezen taken
- De student kan individueel en teamverband een online web project in zijn totaliteit realiseren
- De student kan de design, development en content management principes en technieken toepassen die gangbaar zijn bij de ontwikkeling van web projecten

Concreet uit opdracht:

- Werk je applicatie technisch uit
- Applicatie gebaseerd op Web Technologie.
- De applicatie moet gemaakt worden met behulp van bestaande frameworks zoals bijvoorbeeld:
 - Sass
 - PHP framework voor de back-end (bv. Laravel)
 - MySQL
 - Mean Stack...
 - Het gebruik van een bestaand front-end framework is toegestaan en aangewezen wanneer het effectief toegevoegde waarde heeft (hangt af van je concept)
- Het gebruik van een bestaand front-end framework is optioneel en aangewezen wanneer het effectief toegevoegde waarde heeft (hangt af van je concept)
- Authenticatie voor gebruikers (eventueel via third party als Facebook)
- Conform de principes uit de lessen Creative Technieken, Grafisch Ontwerp, Design &
- UX, Development,...
- Overzichtelijke HTML, CSS en JavaScript code
- Je levert een verkoopbaar product af, zowel qua code als design
- Hoe indienen: Map met alle definitieve broncode

Presentatie

Dit is gelinkt met onderstaande eindcompetenties:

- Het vermogen om adequaat met veranderende omstandigheden en verwachtingen om te gaan en het gedrag er op af te stemmen.
- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.
- Het vermogen om een situatie of complexe probleemstelling te ontleden, op te splitsen in deelaspecten en het alle data en informatie logisch te ordenen.
- Het vermogen om een opdracht op een projectmatige wijze aan te pakken met respect tot de planning.
- Het vermogen om een opdracht uit te voeren met het nodige doorzettingsvermogen en de nodige stressbestendigheid.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het vermogen om in een multidisciplinair en/of multicultureel team te werken.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.

Dit is gelinkt met onderstaande doelstellingen:

- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever
- De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op dit vlak herkennen
- De student kan een taakverdeling voor een project opstellen en een inschatting maken van de aan hem toegewezen taken
- De student kan individueel en teamverband een online web project in zijn totaliteit realiseren
- De student kan de design, development en content management principes en technieken toepassen die gangbaar zijn bij de ontwikkeling van web projecten

Concreet uit opdracht:

- Je levert een verkoopbaar product af, zowel qua code als design
- Je eindproduct is een “brand”

- Presentatie van je afgewerkt product
- Hoe indienen:
- Live te presenteren en online toegankelijk op een webhost
- Op het examen van periode 1 presenteer je het afgewerkte product voor je docenten.

Sociale relevantie / Disruptive waarde**

Dit is gelinkt met onderstaande eindcompetenties:

- Het vermogen om adequaat met veranderende omstandigheden en verwachtingen om te gaan en het gedrag er op af te stemmen.
- Het vermogen om nieuwe, originele en/of ongebruikelijke oplossingen voor bestaande problemen te vinden.
- Het vermogen om een situatie of complexe probleemstelling te ontleden, op te splitsen in deelaspecten en het alle data en informatie logisch te ordenen.
- Het vermogen om ideeën en meningen in een begrijpelijke taal aan anderen duidelijk te maken zodat de boodschap door de doelgroep begrepen wordt.
- Het nemen van acties om eigen kennis en vaardigheden te ontwikkelen en het opzoeken van leerkansen tot verdere professionele ontwikkeling.

Dit is gelinkt met onderstaande doelstellingen:

- De student kan op basis van een project opdracht een analyse uitvoeren en deze terugkoppelen naar een opdrachtgever
- De student kan op een creatieve manier omspringen met een opdracht, deze in de brede context van online media situeren en opportuniteiten op dit vlak herkennen
- De student kan individueel en teamverband een online web project in zijn totaliteit realiseren

Concreet uit opdracht:

- Er zijn veel hands on web apps tegenwoordig. Creatieve kleine tools die je het leven gemakkelijk kunnen maken. Lifehacking zeggen ze soms.
- Het is belangrijk dat je een sociaal relevant probleem oplost.

