

Right brain vs left brain



"Projecthandleiding"

De Projectopdracht

Inleiding en leerdoelen

Tijdens de voorbije weken hebben jullie geleerd hoe je je portfolio opbouwt. Ook hebben jullie kennisgemaakt met verschillende webontwikkeltechnieken.

Dit project laat jullie toe te testen hoe ver jullie staan met een aantal basisvaardigheden. Daarbij kun je laten zien hoever je de geleerde technieken al beheerst.

Wat nieuw is in dit project is de manier waarop je je creativiteit gebruikt. Je bent vrij om jouw creativiteit toe te passen binnen de kaders van de opdracht.

Na dit project heb je kennis gemaakt met de creatieve kant van Applicatie –en Mediaontwikkeling en kun je voor jezelf aangeven wat je meer ligt: De creatieve kant of de technische kant van Applicatie– en Mediaontwikkeling.

Opdracht

Opdrachtgever: Coaches Stichting InnoVision Solutions.

Coaches:

- *Diny Frauenknecht* Project- en procescoach
- *Cees-Jan Berman* Productcoach
- *Gerhard Hoogendoorn* Projectcoach

Uitvoering project.

Voor dit project zijn er een aantal onderwerpen belangrijk:

- jouw persoonlijke creativiteit,
- jouw prestaties,
- jouw persoonlijke manier van plannen
- jouw kwaliteit van werken

Tijdens dit project word je begeleid bij de verschillende projectmatige stappen. Je krijgt geen planning.

- Jij bent zelf verantwoordelijk voor het halen van jouw planning, dus jij zorgt ervoor dat de opdracht op tijd in Cumlaude staat
- Je haalt alle deadlines die hieronder beschreven staan.
- Je levert alle opdrachten via Cumlaude in.
- Je communiceert met de coaches waar nodig.
- Wanneer je afwezig bent, spreek je met de coaches af hoe je de zelf gekozen deadlines gaat halen.
- Wanneer je moeite hebt met een bepaalde fase in het proces roep je de hulp van de coach of een collega in. Je blijft niet te lang wachten of zoeken, immers er moet een deadline gehaald worden.

Groepsgrootte

Je werkt individueel aan dit project.

Het product

Het product dat jullie gaan maken is een digitale handleiding.

Dat betekent dat je in de vorm van een website een handleiding voor 'iets' maakt of er zelf een digitale oplossing voor bedenkt. Wees creatief.

In de digitale handleiding moeten minimaal 2 zelfgemaakte stilstaande beelden staan en minimaal 1 zelfgemaakt bewegend beeld.

Je beschrijft in een document wat je gaat maken en hoe je de stilstaande en bewegende beelden gaat uitvoeren. Dit werk je vervolgens volgens de planning uit.

Je zorgt ervoor dat het uiteindelijke product is gemaakt volgens het ontwerp dat je gemaakt hebt.

Het proces

Tijdens dit project ga je werken met Scrum. Dit is een manier van werken waarop je per dag doelen stelt, om zo je deadline te halen. (Zie ook bijlage 2.)

Manier van werken:

- Je begint elke dag met het bijwerken van je Scrumboard (max 10 min)
- Je doet je opdrachten in de juiste volgorde
- Je werkt je leerportfolio bij

De oplevering

In dit project zitten 2 fasen die met een oplevering worden afgesloten. Dit zijn de ontwerpfase en de realisatiefase.

Jij maakt zelf met je coaches een afspraak hiervoor.

Hulp en Begeleiding/ Ondersteuning

Fase	Inhoud	Resultaat	DEADLINE inleveren uiterlijk op : 21 september
Opstartfase Start op 21 september 2020	Je kiest een projectopdracht en beschrijft jouw leerdoelen voor dit project Werk de opdracht uit in User Stories en taken. Maak een plan van aanpak Zie hiervoor Bijlage 2: Plan van aanpak	Keuze en planning in plan van aanpak op Cumlaude inleveren (Let op: Alle documenten het hele project door in PDF inleveren !!!!)	
GO – NO GO (Goedkeuring vragen aan opdrachtgever!)			
Ontwerpfase	Maak een moodboard en eventueel schetsen		
	Maak een functioneel ontwerp Zie hiervoor Bijlage 4: Functioneel ontwerp	Functionele beschrijving vh product	
	Maak een technisch ontwerp Zie hiervoor Bijlage 5: Technisch ontwerp	Technische uitwerking vh project	
Opleveren ontwerp	Met de coaches en evt. de docent Nederlands wordt er een afspraak gemaakt hoe je het ontwerp oplevert.	Presentatie, functioneel ontwerp en technisch ontwerp worden ingeleverd (Als afgesproken met coaches en docent)	Einde week 1, uiterlijk 25 september
GO – NO GO (Goedkeuring vragen aan opdrachtgever!)			
Realisatiefase	Je maakt het product volgens de specificaties uit de ontwerpfase.	Het eindproduct is klaar. Lever dit op de afgesproken manier in.	Uiterlijk einde week 3 moet de website met de 2 stilstaande en 1 bewegende beeld ingeleverd zijn in Teams (zip)
Testfase	Als het goed is heb je een testprocedure geschreven in		Uiterlijk eind week 3 (10 oktober)

	het technisch ontwerp. Zo niet, maak deze alsnog. Laat jouw product door minimaal 3 personen testen volgens de testprocedure. Schrijf vervolgens een verbetervoorstel voor de punten die niet goed uit de test kwamen. Vraag een coach om akkoord om het verbetervoorstel uit te voeren.		<i>moet het verbetervoorstel ingeleverd zijn.</i>
--	--	--	---

GO – NO GO (Goedkeuring vragen aan opdrachtgever!)

<i>Opleverfase</i>	Maak met de coaches een afspraak hoe je gaat opleveren.	Oplevering / Presentatie. Presentatie wordt ingeleverd in overleg met coaches/docent.	<i>Uiterlijk woensdag week 4 (14 oktober) moet de presentatie ingeleverd zijn.</i>
<i>Reflectie:</i>	Je reflecteert op het product en het proces.	Het reflectieverslag volgens de reflectie methode van je leerportfolio	<i>Uiterlijk vrijdag week 4 (8 november) moet het reflectieverslag ingeleverd zijn.</i>

Workshops Tussendoor zijn er mogelijk **workshops** waarin webdesign, vormgeving, ontwerpen (wireframe, moodboard) en procesmatig werken (Scrum) aan bod komen

Literatuur	<p>Lijst met websites:</p> <p>Op het internet is ook een digitale encyclopedie te vinden: www.wikipedia.nl</p> <p>Technisch kun je terecht op www.w3schools.nl en www.codecademy.com</p> <p>De sjablonen van InnoVision Solutions (en logo's etc) kun je terug vinden op https://templates.stichtingivs.nl/</p>
-------------------	--

Toetsen en beoordelen (evaluatie)

Oplevering	Je zorgt er voor dat je al jouw werk op tijd hebt ingeleverd. Wanneer je jouw werk op tijd hebt ingeleverd kun je met de coaches een afspraak maken hoe je gaat opleveren. Je zult tijdens dit project ook moeten presenteren.
Product beoordeling	<p>Er zullen er beoordelaars zijn die de resultaten vastleggen in een score. De producteisen welke worden gesteld zijn:</p> <ul style="list-style-type: none"> De doelgroep is vastgelegd in je ontwerp. Je website moet klantgericht, doelgroepgericht, ontvangergericht zijn. En dat moet duidelijk blijken uit je website en de gekozen media. De omvang van je website moet aansluiten bij de vorm en inhoud van je website, maar met een minimum van 5 pagina's. We bedoelen hiermee

	<p>pagina's met verschillende inhoud of processtappen. De startpagina (homepage) is duidelijk onderscheiden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Je product wordt beoordeeld op techniek. Hierin wordt gekeken naar wat er van de aangeboden lessen (zowel creatief als technisch) terugkomt in je werk, maar ook wat je daarbuiten hebt geleerd en toegepast. Met product wordt hier niet alleen het eindproduct maar ook de tussen- of procesproducten bedoeld. • Je verhaal en presentatie moeten samenhangend zijn. Er moet een lijn in zitten. De presentatie moet duidelijk gericht zijn naar de doelgroep. • Teksten schrijf je in Algemeen Nederlands, je let op zinsconstructies en probeert fouten te vermijden.
Proces beoordeling	De procesbegeleiders beoordelen jouw houding en sociale vaardigheden persoonlijk. Er is in dit project met name aandacht voor het deadline-gericht werken. Hiervoor zal in de laatste week een individueel procesgesprek plaatsvinden.
Registratie	De beoordeling van zowel proces als product vindt plaats d.m.v. competentiemeting zoals deze binnen stichting IVS wordt gehanteerd.
Herkansing	Volgens Onderwijs Examen Regeling.

Organisatie

Faciliteiten	Werkruimten: E0.14, E0.06
---------------------	------------------------------

Bijlage 1 Project vereisten & oplevering

Werkafspraken:

- Voor je vormgeving gebruik je CSS.
- Je hebt de juiste processtappen gezet in de goede volgorde
- Je pagina's moeten op zijn minst in de nieuwste versies van IE, Edge, Chrome en Firefox juist weergegeven worden.
- Zorg dat de links werken! Test het geheel in IE, Edge, Chrome en Firefox, zo mogelijk op verschillende besturingssystemen, enkele dagen vooraf!
- Bespreek met je product docent hoe je het product laat beoordelen.
- Documenten in Cumlaude altijd als PDF inleveren

Product eisen:

- Je maakt gebruik van minimaal 2 **eigen** stilstaande beelden (foto, tekening o.i.d.)
- Je maakt gebruik van minimaal 1 **eigen** bewegend beeld (stop-motion, film, animatie o.i.d.)
- Verwerk je project in je showcase-portfolio. (Werkafpraak) Maak hiervoor een aparte map aan.

Bijlage 2: Plan van aanpak

Inventariseer de uit te voeren activiteiten en zet dit in een document. Dit document noem je een plan van aanpak.

In het plan van aanpak beschrijf je zowel de opdracht als de planning van de werkzaamheden en beschrijf je de kosten voor de opdrachtgever. Hiervoor maak je een strokenplanning, ook wel balkenplanning of 'Gantt Chart' genoemd.

Zie het voorbeeld:

Tijd	Tijd	Tijd	Tijd	Tijd	Tijd	Tijd
Realiseren	proefopstelling					
	Realiseren applicatie					
		Maken van testplan				
			Maken acceptatietest			

In een strokenplanning geef je de activiteiten aan door middel van stroken. Dit geeft snel een beeld van de volgorde waarin je de activiteiten moet uitvoeren en de doorlooptijd van elke activiteit.

Vaak wordt een paragraaf opgenomen in het plan van aanpak waarin de bestaande situatie, de problemen en de nieuwe situatie beschreven worden. Ook de betrokkenen bij het project worden genoemd.

Bijlage 3: Functioneel ontwerp

Schrijf een functioneel ontwerp.

Het functioneel ontwerp bevat een opsomming van alle functionaliteiten van de webapplicatie. De functionaliteiten kunnen worden ingedeeld volgens de MoSCoW-analyse. De functionaliteiten worden meestal aangegeven door de opdrachtgever, eventueel in samenspraak met (externe) deskundigen. Voor dit project moet je de informatie halen uit de beschrijving van de situatie en je eigen inschatting.

Nadat alle mogelijke functionaliteiten op papier staan, worden deze ingedeeld op urgentie waarbij de MoSCoW-analyse wordt gebruikt. Het is duidelijk dat de 'Must have's' in ieder geval gerealiseerd moeten worden.

Must have. Bij Must have's geef je globaal aan wat er aanwezig *moet* zijn om alles te laten functioneren.

Should have. Should have's zijn de zaken die wel handig zijn als ze aanwezig zijn, maar niet strikt noodzakelijk om het geheel te laten functioneren.

Could have. Could have's zijn de zaken die eventueel aanwezig kunnen zijn. Je pakt deze op als er genoeg tijd over is.

Won't have. Won't have's zijn de zaken die je benoemt, omdat deze eisen niet aan het projectresultaat gesteld worden, maar misschien in een later stadium prima toegevoegd kunnen worden.

Het functioneel ontwerp moet de volgende hoofdstukken bevatten:

1. Voorblad
2. Inleiding
3. Inhoudsopgave
4. Een beschrijving van de gekozen oplossing.
5. Moscow-analyse
6. Schema's/ wireframes van de te ontwikkelen applicatie.
7. Accorderingspagina
8. Eventuele bijlagen

Een coach moet het functioneel ontwerp goedkeuren.
Dit gebeurt nadat je dit ingeleverd hebt in Cumlaude.

Bijlage 4: Technisch ontwerp

Schrijf op basis van het functioneel ontwerp een technisch ontwerp.

Het technisch ontwerpverslag moet de volgende hoofdstukken bevatten:

1. Voorblad
2. Inleiding
3. Inhoudsopgave
4. De beeldschermopbouw Look & Feel. Hierin komt een styleguide en komen de ontwerpen van alle pagina's terug
5. Navigatiestructuur
6. De opslagstructuur voor de vast te leggen gegevens.
7. Een uitgebreide testprocedure voor de webapplicatie.
8. Beschrijving inrichting ontwikkelomgeving
9. Accorderingspagina
10. Eventuele bijlagen

Een coach moet het technisch ontwerp goedkeuren.
Dit gebeurt nadat je dit ingeleverd hebt in Cumlaude.