



school voor creatieve industrie & pedagogisch werk | Media, Games & IT

Aanwijzingen voor het uitvoeren van examenopdrachten bij bedrijven

Een examenopdracht bestaat uit vier delen, zijnde:

- Deel A, hierin staan de aanwijzingen voor kandidaten en assessoren
- Deel B1, deze beschrijft waaruit een examen minimaal moet bestaan
- Deel B2, beschrijft de opdracht. Deze wordt apart genummerd, zodat het examenbureau het examen bij een student kan registreren. Dit in verband met het feit dat een student drie examenkansen krijgen en binnen die kansen nooit twee maal hetzelfde examen mag doen.
- Deel C, dit is het beoordelingsformulier. Hierin worden de beoordelingscriteria beschreven en kunnen beoordeeld worden met een O(nvoldoende), V(oldoende) of een G(oed). Daarnaast staat op dit formulier de cesuur voor het betreffende examen.

Alle examens zijn gebaseerd op de werkprocessen en kerntaken vanuit het kwalificatiedossier. De kwalificatiedossiers zijn te vinden op http://kwalificaties.s-bb.nl/.

Om de examenopdracht (B2) vast te kunnen stellen, zal het bedrijf een case of een globale beschrijving van de opdracht moeten aanleveren. Op basis van deze examenopdracht (B2) kan het examen gestart worden.

Voor alle opleidingen geldt, dat op basis van de eerste globale opdrachtbeschrijving een analyse wordt gemaakt. Deze analyse is leidend voor de rest van de examens. Voor de cohorten voor 2016 zijn twee soorten examens, zijnde handelingsbekwame examens (HBE) en beroepsbekwame examens (BBE of PvB). De HBE's zijn gebaseerd op de werkprocessen uit het kwalificatiedossier en de BBE's zijn gebaseerd op de kerntaken uit het kwalificatiedossier. Er zijn meestal zeven HBE's, waarmee de examenkandidaat beoordeeld wordt op zijn kennis- en uitvoeringsvaardigheden. Er zijn meestal drie BBE's, waarmee de examenkandidaat beoordeeld wordt op zijn vaardigheid om werkprocessen en kerntaken te combineren en daarnaast wordt hij/zij beoordeeld op gedrag en communicatievaardigheden. BBE's zijn in het algemeen ook wat complexer van aard. Bij een HBE is meestal één assessor betrokken en bij een BBE moeten twee assessoren betrokken zijn. In beide gevallen moet minimaal één assessor van de opleiding afkomstig zijn.

Van het bedrijf wordt verwacht, dat zij de examenkandidaat begeleid bij de uitvoering van de opdracht en daar waar nodig kleine correcties aangeeft. Ook is het van belang, dat het bedrijf de doorlooptijd en de vorderingen observeert en bij afwijkingen dit rapporteert aan de assessor(en). De doorlooptijd van alle examens wordt kenbaar gemaakt in de analyse. De doorlooptijd wordt in detail beschreven in het plan van aanpak. Hiervan mag maar marginaal afgeweken worden. Als er afgeweken wordt, moet dit duidelijk in de plan van aanpak beschreven worden en dienen de assessoren hiervan op de hoogte gesteld te worden.

De examenkandidaat dient alle examendocumenten op een gedeelde omgeving bij te houden (meestal dropbox). De sourcecode dient bij beoordeling of op aanvraag van assessoren overlegd te worden. De assessoren hebben geheimhoudingsplicht en zullen de sourcecode op welke manier dan ook nooit publiceren.





school voor creatieve industrie & pedagogisch werk Media, Games & IT

Hieronder wordt een indicatie gegeven van een volledige HBE examen van een Applicatie Ontwikkelaar.

1. Analyse, Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast.

Doorlooptijd: halve dag

2. Ontwerp (FO/TO/PvA), Maakt een plan van aanpak met functioneel en technisch ontwerp.

Doorlooptijd: 1 tot 2 dagen

3. Realisatie

a. Legt een gegevensverzameling aan

Doorlooptijd: 1 dag

b. Realiseert en test een applicatie

Doorlooptijd: 2 à 3 week

4. Implementatie, Implementeert en evalueert een applicatie.

Doorlooptijd: 1 à 2 dagen

5. Acceptatie, - Stelt een acceptatietest op en voert deze uit.

Doorlooptijd: 1 à 2 dagen

6. Aanpassingen, Beheer en onderhoud van een applicatie / content.

Doorlooptijd: 2 dagen tot 1 week

Hieronder wordt een indicatie gegeven van een volledige BBE examen.

1. Applicatioentwerp

Doorlooptijd: 1 à 2 dagen

- a. Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast
- b. Maakt een plan van aanpak met functioneel en technisch ontwerp.
- 2. Applicatie realisatie en implementatie

Doorlooptijd: 2 à 3 week

- a. Legt een gegevensverzameling aan
- b. Realiseert en test een applicatie
- c. Implementeert en evalueert een applicatie
- d. Stelt een acceptatietest op en voert deze uit
- 3. Applicatie onderhoud

Doorlooptijd: 2 dagen tot 1 week

a. Beheer en onderhoud van een applicatie / content.





school voor creatieve industrie & pedagogisch werk Media, Games & IT

Schema Examenproces (gebaseerd op Applicatie Ontwikkeling)

