



# Studentenhandleiding

## Project 2

## Inhoudsopgave

Module-informatie .....	2
Algemeen.....	2
Module doelen .....	2
Beginniveau .....	3
Eindniveau .....	3
Beoordeling Gui, Programmeren en divers .....	3
Eindbeoordeling project 2 .....	4
Planning .....	5
Hoe zien deze 5 weken eruit .....	6

## 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 PRG2, GUI2 en Communicatie2. In het project laat je zien dat je de stof in de voorgaande modules kunt toepassen. Ook als je de voorgaande modules niet behaald hebt, kun je in het project aantonen dat je ze alsnog onder controle hebt.

Het project heeft als context een fietsenwinkel die zowel een website als een desktopapplicatie nodig heeft.

<b>Duur van de module</b>	5 weken
<b>Studiebelasting</b>	Studiebelasting per week: 15 uur contacttijd op school en circa 8 uur thuis, wat zorgt voor een totale belasting van ruim 23 uur in de week
<b>Studiepunten</b>	5 punt(en)
<b>Voorwaardelijkheden</b>	PRG2, GUI2 en COM2 of een vergelijkbaar niveau. Je hebt inzet getoond om PRG2, GUI2 en COM2 af te ronden.

### Module doelen

Je bent in staat om samen te werken met medestudenten en opdrachtgevers. Je maakt op basis van een beschrijving, interviews en gesprekken de schermontwerpen van de website en de Wpf-applicatie. Je presenteert en demonstreert de applicatie. Daarnaast laat je zien dat je in staat bent een applicatie en een website gebruiksvriendelijk te maken. Dit doe je niet alleen, maar in een groepje van twee of drie studenten.

Aan het einde van de module kan je:

- schermen responsive maken
- de begrippen grid en flex toepassen
- elementen uit de dom manipuleren/interactie toepassen met schermen
- C#, javascript en PHP toepassen
- Eventhandlers op een goede manier toepassen
- invoervalidatie toepassen
- een timer en de random in programmacode maken
- scrum terminologie toepassen
- met scrum tools omgaan
- een presentatie geven
- een ethische evaluatie maken
- op adequate en verantwoorde wijze als consument deelnemen aan de maatschappij (economische dimensie)

## Beginniveau

Je hebt het niveau dat gelijkwaardig is bij het afronden van de modules PRG2, GUI2 en Communicatie2.

## Eindniveau

Je hebt het niveau dat hoort bij het afronden van de modules PRG2, GUI2 en Communicatie2 en je kan de kennis en vaardigheden van deze modules toepassen in een context. Daarnaast heb je ontluikende kennis van SCRUM en SCRUM-tools.

## Beoordeling Gui, Programmeren en divers

De eindbeoordeling van project 2 is uiteindelijk:

Onvoldoende, Voldoende of Goed (O / V / G)

In totaal kun je 40 punten behalen. Vanaf 22 punten heb je een voldoende. Vanaf 32 punten krijg je een goed. 20 punten of minder is een onvoldoende. Verder is het van belang dat het project compleet is. Indien er cruciale onderdelen missen, maar wel voldoende punten zijn gehaald, dan zal het project alsnog met een onvoldoende worden beoordeeld.

- Divers (standup/scrum/git):
  - Aanwezigheid bij sessies: 4
  - Toepassing git/scrum: 2
- GUI:
  - Schermontwerpen: 4
  - Responsiveness/flex/grid toegepast: 10
- Programmeren:
  - Gebruik van C#, Javascript(DOM), HTML/CSS, PHP: 8
  - Interactie met scherm, invoervalidatie, timer: 6
  - Extra uitbreidingen 6

### Uitvoering demonstratie/presentatie

In de eerste week van het project krijg je te horen wie jullie hoofddocent is. Deze docent zal jullie in week 5 (de laatste week van het project) uitnodigen voor een demonstratie. Tijdens deze demonstratie laat je jouw gemaakte werk zien en zal de eindbeoordeling plaatsvinden. De totale tijd voor deze demonstratie is 15 minuten (demonstratie, beoordeling en nabespreking). De presentatie vindt alleen plaats als de website en desktopapplicatie beoordeelbaar zijn.

## Beoordeling Communicatie

Voor communicatie maak je in totaal 4 opdrachten:

1. Je schrijft een reactie op een stelling (NL)
2. Je krijgt een briefing van de klant, waarna jij een debriefing schrijft (EN)
3. Je geeft een tussentijdse presentatie, waarin je aan de klant laat zien hoe ver je bent met het project (NL)
4. Je geeft een presentatie over het resultaat van je project (EN)

In totaal krijg je voor communicatie dus 4 beoordelingspunten. In de eerste week krijg je uitleg over alle opdrachten. Tijdens de les projecten/communicatie werk je aan deze opdrachten. Voor alle opdrachten kun je een O, V, of G scoren. Uiteindelijk moeten alle 4 de opdrachten behaald worden. Je moet voor alle onderdelen dus minimaal een V scoren.

## Eindbeoordeling project 2

Beoordeling Gui, Programmeren en divers	Beoordeling communicatie	Eindbeoordeling project 2
G	B	G
G	B	V
G	NB	O
V	NB	O
V	B	V
O	NB	O

Project 2 staat voor 5 studiepunten. Indien je als eindbeoordeling van project 2 een “G” of een “V” behaalt dan heb je 5 studiepunten behaald.

Is dit niet het geval dan wordt samen met jou bekeken welk onderdeel niet behaald is en hoe je dit onderdeel eventueel nog kan repareren.

## Reparatie PRG2, GUI2 en COM2

Indien project 2 met minimaal voldoende is afgerond, dan zal de docent beoordelen of PRG2, GUI2 en COM2 wordt afgetekend met een voldoende. Hierbij wordt gekeken naar de inzet tijdens PRG2, GUI2 en COM2 en of alle benodigde onderdelen zijn aangetoond tijdens project 2.

## Standup -Kanban en extra taken

Op verschillende dagen dat je op school bent vindt er een stand-up plaats. Je hoofddocent zal een schema maken welke docent tijdens de projectlessen deze stand-up zal begeleiden. Tijdens elke sessie zullen twee projectgroepjes tegelijkertijd naar voren geroepen worden.

Elk groepje maakt zelf een Kanban in github. Hiervoor maken we gebruik van github.com (zelfde omgeving als bij project 1).

Issues op in progress, done etc. zetten, doe je tijdens de stand-up sessies.

Achtergrondinformatie kun je vinden in het documentje “Kanban maken in github.docx”.

De standup sessies hebben een aantal doelen:

- Zorgen dat de hoofddocent beeld heeft hoe het met jullie voortgang gaat
- Kennis en ervaring met elkaar delen

- Groepsgenoten onderling
- Over de groepjes heen die gelijktijdig de stand-up doen
- Vastleggen hoe de voortgang gaat
- Helpen bij plannen
- Afstemmen aan welke uitbreidingen jullie kunnen gaan werken

## Planning

Moduleweek	Te behandelen onderwerpen	Bijbehorende lesmateriaal en opdrachten
1	Aftrap, schermen maken, Uitleg Git, scrum, reactie (NL)	reader
2	Afronden deel schermontwerpen, start met programmeren, Git en Visual Studio, Visual Code, briefing (EN)	reader
3	Laatste schermontwerpen, programmeren, scrum tools, tussenpresentatie (NL)	reader
4	Programmeren, testen	reader
5	Afronding, oplevering, presentatie (EN)	

## Hoe zien deze 5 weken eruit

De eerste week van dit project zal vooral in het teken staan van precies duidelijk krijgen wat er gemaakt moet worden. Je krijgt lessen van verschillende docenten. Sommige zullen met name communicatie als achtergrond hebben, andere programmeren en weer andere Gui. Er is ook een onderdeel DIVERS. In deze periode krijg je tijdens DIVERS vooral info over versiebeheer. Elke docent zal toelichting geven op het project. Het accent kan per docent net anders liggen, maar de grote lijn zal overeenkomen.

De producten die je in ieder geval moet opleveren zijn:

- Een website met JavaScript en PHP
- Een werkende Wpf applicatie
- Een goede presentatie/demonstratie in week 5
- De opdrachten voor communicatie

**Je krijgt een projectboek (Projectboek project 2 2022.pdf) , waarin bovenstaande opdrachten beschreven zijn.**