

MBO/HBO Challenge

Kun jij de ultieme quiz bouwen?



**ZU
YD**

Inhoud

Introductie.....	1
Leren op meerdere niveaus.....	2
Van idee tot product	3
De verschillende fasen	3
Fase 1 – Week 1 t/m 5.....	3
Fase 2 – Week 6 t/m 10.....	3
Een blijvende impact.....	4
Challenge overzicht.....	4

Introductie

Wat gaan we maken?

Een interactieve quiz voor de open dag.

Voor de komende open dag staat er een bijzondere uitdaging voor jullie klaar: het ontwikkelen van een interactieve, multiplayer quiz. Deze quiz zal niet alleen toekomstige studenten op een speelse manier kennis laten maken met onze opleiding uit de domeinen **Software Engineering (SE)** en **Security & Cloud (S&C)**. Het project geeft jullie de kans om creatief, technisch en inhoudelijk uit te blinken.

De quiz wordt opgezet als een tekst gebaseerde multiplayergame, die uiteindelijk draait in een cloudomgeving zoals Azure. Teams van studenten werken samen om de game te ontwerpen en te bouwen. Het spel kan zowel competitieve als coöperatieve elementen bevatten, waarbij spelers kunnen strijden of samenwerken om een doel te bereiken. Jullie bepalen zelf de inhoud van de quiz door vragen te ontwikkelen die gebaseerd zijn op de theorie van SE en S&C. Denk bijvoorbeeld aan programmeerconcepten in Python of onderwerpen als netwerkbeveiliging en cloudoplossingen.

Het uiteindelijke doel is om een volledig functionerende quiz te presenteren op de open dag. Bezoekers kunnen niet alleen de quiz spelen, maar krijgen ook een inkijkje in de technische en creatieve processen achter het product. Het team met het winnende ontwerp krijgt de eer om hun werk op de open dag te laten schitteren, compleet met vermelding van hun namen. Daarnaast is dit project een uitstekende toevoeging aan jullie portfolio. Het laat zien dat jullie niet alleen theoretische kennis hebben, maar deze ook kunnen toepassen in een realistisch project en presenteren aan een breed publiek.

Leren op meerdere niveaus

Dit project biedt een leerervaring die verder gaat dan alleen het ontwikkelen van een technisch product. Tijdens het proces leren jullie hoe je effectief samenwerkt, keuzes maakt en deze onderbouwt, en hoe je constructieve feedback ontvangt en verwerkt.

Code	Prioriteit	User story
US001	Must have	Als bezoeker wil ik minstens met één andere bezoeker competitief of coöperatief een quiz van minstens 5 vragen kunnen spelen waarbij iedereen zijn eigen device (laptop) gebruikt “ <i>Deze laptops worden vanuit Zuyd beschikbaar gesteld tijdens de opendag</i> ”. De winnaar wordt aan het einde van de quiz getoond.
US002	Must have	Als medewerker van het Secretariaat wil ik het systeem zelf kunnen opzetten zonder hulp zodat ik dit voor de open dag kan voorbereiden.
US003	Should have	Als bezoeker wil ik een thema of vak kunnen kiezen voor mijn quiz.
US004	Should have	Als bezoeker wil ik op een leuke manier kennis maken met de inhoud van Zuyd ICT zodat ik een bewuste opleidingskeuze kan maken.
US005	Should have	Als bezoeker wil ik bij de totaalscore van de quiz de mogelijkheid hebben om de juiste antwoorden in te kunnen zien. Dit zodat ik leer van mijn gemaakte fouten.
US006	Nice to have	Als opleiding wil ik graag een totaal score kunnen zien van iedereen die heeft gespeeld tijdens de opendag.
US007	Nice to have	Als opleiding wil ik dat de Quiz nooit twee keer precies hetzelfde is. De vragen wisselen constant en de antwoorden staan ook niet altijd in dezelfde volgorde. Hierdoor moet het bijna onmogelijk worden om een quiz uit het hoofd te leren.

PS: Voel jullie vrij om zelf aanvullingen te geven aan de user stories of eigen user stories te maken. **Let op:** De must have user stories **moeten** opgeleverd worden in week 10. Eigen user stories moeten zijn **goedgekeurd** door de betreffende docent.

Reflectie speelt een centrale rol in dit proces. Wekelijks wordt er besproken wat goed ging, waar obstakels lagen en hoe het team zichzelf verder kan verbeteren. Deze reflecties helpen niet alleen om het product te verfijnen, maar ook om de samenwerking binnen het team te versterken.

Om jullie optimaal te ondersteunen, worden er tijdens de looptijd van het project workshops georganiseerd. Deze workshops verdiepen de lesstof uit SE en S&C maar ook Powerskills, zodat jullie dit kunnen gebruiken bij het ontwerpen van quizvragen.

Van idee tot product

De eerste vier weken van het project staan in het teken van brainstormen en kleine technische opzetjes maken, oftewel Proof of Concepts. Op woensdagen ontvangen jullie begeleiding, variërend van inhoudelijke workshops tot technische ondersteuning door docenten.

Het project is niet vrijblijvend: in week 5 vindt een Go/No-Go-moment plaats. Tijdens deze sessie presenteert ieder team de voortgang en toont aan dat zij voldoende inzet getoond hebben en dat hun idee haalbaar en voldoende potentie heeft om verder uitgewerkt te worden.

Na de Go/No-Go-sessie verschuift de focus naar afronding en optimalisatie. In de laatste weken voor de open dag werken jullie aan het perfectioneren van de quiz en bereiden jullie je voor op de uiteindelijke presentatie. Op de open dag zelf wordt de quiz gepresenteerd aan bezoekers, waarbij jullie uitleg geven over het ontwikkelproces en het eindresultaat.

De verschillende fasen

Deze Challenge bevat twee fasen, het opleveren van een proof of concept in week 5 op een lokaal netwerk waarbij de quiz gespeeld kan worden door **minstens** twee spelers en fase 2; naar de Cloud.

Fase 1 – Week 1 t/m 5

Het samen spelen van een quiz met minstens twee spelers.

In week 5 wordt de Challenge voor het spelen van een quiz op lokaal netwerk afgesloten met een presentatie gevolgd door inhoudelijke vragen die het inzicht en de toepassing toetsen. Hier krijgen jullie als team een Go of No-go voor. Bij een Go mag je door naar fase 2 van de Challenge.

Fase 2 – Week 6 t/m 10

Het project gaat nu naar de Cloud!

Huh? Wat betekend dat voor mijn eerdere uitwerkingen?

Dit gaan jullie in kaart brengen en een plan inclusief nieuw Proof of Concept maken zodat dit gerealiseerd wordt.

In week 10 wordt de Challenge afgesloten met een presentatie en een Criterium Gericht Interview (CGI). Elk team krijgt tien minuten om hun product te demonstreren, gevolgd door twintig minuten waarin docenten vragen stellen over het proces, de keuzes die gemaakt zijn en de uitdagingen die onderweg zijn overwonnen. Vista-docenten zijn ook aanwezig tijdens het interview.

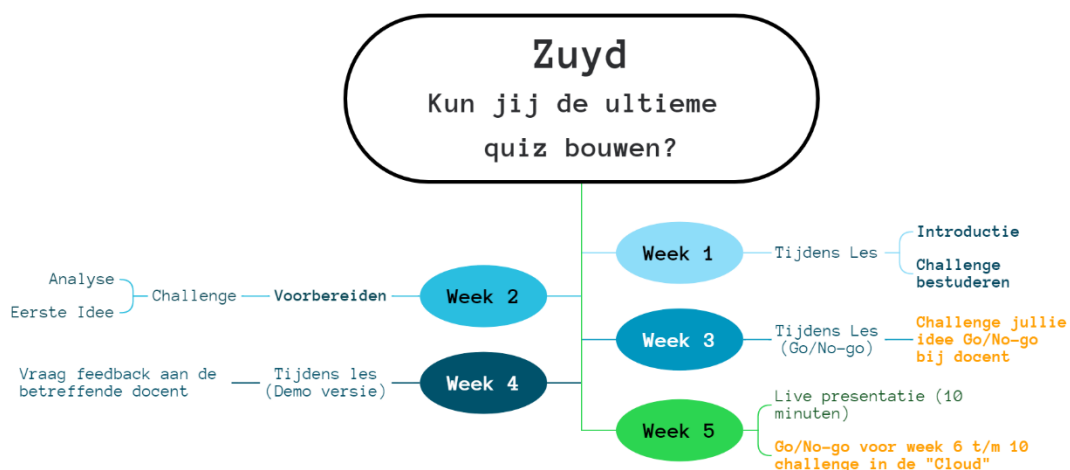
Een blijvende impact

De beste quizvragen worden opgenomen in toekomstige workshops en leermaterialen, zodat andere studenten hiervan kunnen profiteren. Op deze manier leveren jullie een blijvende bijdrage aan de opleiding en wordt de verbinding tussen theorie en praktijk versterkt.

Dit project biedt jullie de kans om technische vaardigheden te laten zien, samen te werken aan een complex product en trots te zijn op het eindresultaat. Het is niet alleen een waardevolle ervaring voor de open dag, maar ook een belangrijke stap in jullie ontwikkeling als toekomstige IT-professionals.

Challenge overzicht

Zie *Figuur 1: Minimalistische visuele planning* voor een visuele weergave van de tijdsplanning voor de Challenge. Mocht je niet zeker zijn wat dit betekent of hoe je moet starten kijk dan naar de meer gedetailleerde versie in Moodle.



Figuur 1: Minimalistische visuele planning