



BEROEPSPROJECT

Leerjaar 1, periode 3



[DATE]

ROC VAN AMSTERDAM
Fraijlemaborg

Contents

De opdracht.....	2
Inleveren van code en documenten.....	3
Documentatie.....	3
Werkwijze: Scrum	4
Code	4
Planning.....	6
Beoordeling	7

De opdracht (achtergrondinformatie)

Een hoop ZZP'ers (zelfstandigen zonder personeel) krijgen te maken met veel wisselende projecten, uren en klanten. Het is voor deze mensen daarom ook echt heel belangrijk dat ze alle informatie netjes kunnen bewaren en opslaan. Denk hierbij aan een ontwikkelaar; op een maandag kan hij zowel voor klant A op project B 4 uur ontwikkelen, op project C van diezelfde klant nog 2 uur bugfixen en op project D van klant E ook nog eens 2 uurtjes bugfixen. Aan deze klanten wil hij duidelijk kunnen laten zien waaraan en hoeveel hij gewerkt heeft. In dit geval kan er dus bijvoorbeeld een ander tarief worden gerekend voor bugfixen en development bij klant A waardoor de uiteindelijke rekening anders gaat worden.

De opdracht (concreet)

Voor dit beroepsproject gaan we een website maken om voor ZZP'ers makkelijk hun projecten en uren te kunnen boeken.

ZZP'ers kunnen uit een hoop verschillende sectoren komen, maar voor dit project mag je er een kiezen uit de volgende sectoren/onderwerpen:

- Muziek-/theaterproducties;
- Timmerbedrijf;
- Website-ontwikkelaar.

De site moet een compleet plaatje zijn. Aan het begin van dit project gaan we sowieso aan de volgende onderdelen werken:

- Een homepage
- Een beheerpagina met lopende projecten
- Een pagina waar uren en werkzaamheden ingevoerd kunnen worden per project.
- Een pagina waar projecten toegevoegd kunnen worden
- Een pagina waar klanten informatie (uren, werkzaamheden) over hun project kunnen inzien
- Een database met informatie over projecten, klanten en andere informatie die nodig is voor dit project

Later in het project gaan we, net als in het echt, kijken hoe alles ervoor staat en als "klant" feedback geven en meer informatie en functionaliteit vragen. Daarom is het belangrijk dat je de laatste twee (les)weken uit jouw planning haalt, omdat je dus echt nog meer moet gaan toevoegen.

Inleveren van code en documenten

De code en de projectdocumentatie wordt ingeleverd in een repository op de gitlabserver van school. Dit is de link naar de gitlabserver: <https://gitlabserver05.stichtingpraktijkleren.nl>

De docent maakt voor jouw groep een repository aan voor dit project.

Vanaf week 1 moet elk groepslid zijn/haar documenten en code in de repository zetten en bijwerken.

Aan het eind van het project kijkt de docent in de history van de repository naar de bijdragen van elk groepslid!

Documentatie

De volgende documentatie moet opgeleverd en bijgehouden worden:

- Snapshots (afbeeldingen) van het scrumboard van je team. Wekelijks voeg je een snapshot toe, zodat de progressie zichtbaar is. De snapshots mogen in een Word document gezet worden.
- Code (HTML, CSS, PHP etc.). Deze moet ook wekelijks bijgewerkt worden.
- retrospective: met je groep houd je op 3 momenten tijdens dit project een retrospective. Een verslag van elke retrospective zet je in de repository.
- Plan van aanpak met daarin tenminste de volgende onderdelen:
 - De namen van de groepsleden
 - Welk teamlid is de **product owner** en welk teamlid is **de scrum master**
 - Beschrijving van wat jij als individu doet als één of meerdere teamleden níet aanwezig zijn. Hoe los je dat op?
 - Planning: bijhouden van de planning en afvinken van afgehandelde onderwerpen.

Werkwijze: Scrum

Je werkt samen in een groep van **maximaal 4** medestudenten.

De werkzaamheden worden evenredig onder elkaar verdeeld.

Jullie werken volgens de **SCRUM**-methodiek. Dit houdt in dat je een SCRUM-bord aanmaakt op Trello en hierop de werkzaamheden plaatst die gedaan moeten worden.

Op het SCRUM bord zet je de user stories die je met je team hebt bedacht.

Hieronder staan een aantal suggesties voor user stories.

- (Globaal) ontwerp webshop
- Ontwerp onderdelen webshop (navbar, footer etc.)
- Ontwerp styling (kleuren, lettertype, etc)
- Maken / zoeken aantrekkelijke informatie producten (foto's en beschrijvingen)
- Presentatie (wie, waarmee, hoe)
- Bouw webshop (onderdelen), maak CSS
- ... voor meer suggesties voor user stories: **zie de planning**

Wanneer je een sprint gaat doen, zet je de bijbehorende acties op de **ToDo** lijst. De taken waarmee je daadwerkelijk aan de slag gaat verplaats je naar de kolom **IN PROGRESS**.

Een taak die af is, zet je in de kolom **DONE**.

Aan elke user story moet een aantal storypoints (STP's) worden toegekend. Hiermee geef je aan hoe complex (moeilijk) de user story is. Gebruik eventueel <https://pointingpoker.com/>.

Elke week aan het begin van de les houd je met je team een **standup**. Hierin bespreek je met elkaar wat je die les gaat doen.

Elke 3 weken houd je met je team een **retro**. Dit is een korte vergadering waarin je terugkijkt op het werk dat in de sprint gedaan is: ging het goed, wat moeten jullie blijven doen en wat doen jullie de volgende sprint anders?

Van de retro maak je een kort verslag – gebruik het template document. Dit zet je in de repository.

Als de opdracht klaar is (op het eind van het beroepsproject van deze periode), houd je met je groepje een **presentatie** voor de klas waarin je de website die je hebt gemaakt presenteert en toelicht.

Code

De code die jullie schrijven moet aan een aantal voorwaarden voldoen:

- Jullie schrijven de code zélf. Er wordt **géén** gebruik gemaakt van HTML- of CSS-templates.
- HTML en CSS zijn van elkaar gescheiden. CSS-code staat dus in aparte CSS-bestanden.
- De werking van de code wordt toegelicht in comments. Licht je code dus toe, zodat duidelijk is wat de code doet.
Dit geldt zowel voor HTML als CSS en PHP / C#.
- De code is overzichtelijk. Maak gebruik van inspringing en witregels voor de overzichtelijkheid.
- Voorkom herhaling van code maar hergebruik code.
- Maak gebruik van OOP (Object Georiënteerde programmacode) waar mogelijk.
- Gebruik een programmeertaal naar keuze (PHP, C#, Python etc.)

Planning

Week	Planning	Gedaan -> zet een vinkje achter elk afgerond onderdeel
Week 1 29 januari	<ul style="list-style-type: none"> • Introductie • Groepen maken • Rollen toekennen (Product Owner, Scrum Master) • User stories bedenken • Documentatie invullen en in de repository zetten • Scrum board inrichten -> Trello 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Week 2 5 februari	<ul style="list-style-type: none"> • Database ontwerp maken • Database maken • Ontwerp maken (start) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Week 3 12 februari	<ul style="list-style-type: none"> • Ontwerp afronden • Basisontwerp pagina realiseren • Pagina's aanleveren (nog zonder functionaliteit) • Retro + sprint planning 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Week 4 26 februari	<ul style="list-style-type: none"> • Homepagina af • CRUD functionaliteit projecten/klanten/eigen invulling • Bijwerken Databaseontwerp (indien nodig) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Week 5 4 maart	<ul style="list-style-type: none"> • Pagina's voor beheren en toevoegen projecten/uren af • Pagina inzien projecten af 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Week 6 11 maart	<ul style="list-style-type: none"> • Retro • Bespreken feedback en nieuwe eisen (volgt nog) • Werken aan nieuwe eisen (volgt nog) 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Week 7 18 maart	<ul style="list-style-type: none"> • Nieuwe eisen afronden (volgt nog) 	<input type="checkbox"/>
Week 8 25 maart	<ul style="list-style-type: none"> • Presentatie Project <ul style="list-style-type: none"> - Presenteren - beargumenteren van de keuzes die gemaakt zijn - beslissingen naar aanleiding van de retro - 5 -10 minuten 	<input type="checkbox"/>
Week 9 2 april	<ul style="list-style-type: none"> • Inhalen presentaties / uitloop 	<input type="checkbox"/>

Beoordeling

In onderstaande matrix staan de 10 punten waarop het project wordt beoordeeld.

Per onderdeel kunnen 2 punten verdiend worden.

Onderdeel	Niet 0 punten	Enigszins 1 punt	Voldoende 2 punten
1:Aanwezigheid			
2:Samenwerking: doe je mee?			
3:Gitlab: staat de documentatie en code in Gitlab en is deze wekelijks bijgehouden			
4:Scrum: staan de userstories op het scrumboard, is de sprintplanning gevolgd en zijn de retrospectives gehouden. Hebben de user stories story points			
5:Functionaliteit website: werkt de website naar behoren (navigatie, links etc.)			
6:Kwaliteit code: is de code zelfgeschreven, staan er comments bij de code, is de code leesbaar voor anderen			
7:Styling: HTML en CSS in losse bestanden			
8:Vormgeving: is de vormgeving consistent over alle pagina's			
9:Planning: is er een planning gemaakt, gevolgd en bijgehouden			
10:Presentatie: is de presentatie goed voorbereid, hebben alle teamleden deelgenomen, wat is de kwaliteit van de presentatie.			