



UITGAANGSCENTRUM DE BONTE KOE

Ontwerpen en realiseren van applicaties

**ALA
2e jaars studenten
Periode 5**

ALA [Ontwerpen en realiseren applicatie]

Opleiding en cohort	Applicatie Ontwikkelaar / Media Developer A95310-1
Periode	5
Startdatum	
Opleverdatum	
Duur in weken	10
Focus	<p>Kerntaak: Ontwerpen van applicatie Realiseren van applicatie</p> <p>Werkproces(sen):</p> <p>Ontwerpen van applicatie</p> <p>1.1: Stelt de vraag en/of de informatiebehoefte vast 1.2: Maakt een plan van aanpak 1.3: Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp 1.4: Maakt een technisch ontwerp 1.5: Richt een ontwikkelomgeving in</p> <p>Realiseren van applicatie</p> <p>2.1: Legt een gegevensverzameling aan 2.2: Realiseert een applicatie 2.3: Test het ontwikkelde product</p>
Ondersteunende vakken	Tijdens deze ALA worden studenten ondersteund met een KGC (Ontwerpen van applicaties) en VGT (Realiseren van applicaties).
Omschrijving van de ALA	<p>Tijdens deze ALA leren studenten een applicatie of (cross)media-uiting te ontwerpen en op basis van het gemaakte ontwerp een applicatie of (cross)media-uiting te realiseren.</p> <p>De studenten ontwerpen en realiseren applicaties voor een opdrachtgever.</p> <p>Binnen deze ALA kan de casus “Bontekoe” gebruikt worden als contextuele drager van het leerproces. Er kan ook gewerkt worden met een externe opdrachtgever. Bij het werk met een externe opdrachtgever blijft de inhoud van de ALA opdrachten hetzelfde, maar verandert de context.</p>
Leerdoelen	Aan het einde van deze ALA is de student in staat een applicatie of (cross)media-uiting te ontwerpen en op basis van het gemaakte ontwerp een applicatie of (cross)media-uiting te realiseren.
Uitvoering	<p>Deze ALA vindt plaats op school in de daarvoor aangegeven ruimtes.</p> <p>Je werkt altijd volgens een planning, die in deze ALA vooraf gegeven wordt.</p> <p>Per opdracht staat beschreven of je deze individueel, in tweetallen of in een groepje uitvoert. De ondersteunende kennis en vaardigheden die je voor deze ALA nodig hebt, leer je in de cursussen (KGC) en trainingen (VGT).</p>

	<p>Deze ALA bestaat uit 2 deelopdrachten; release 1 & 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tijdens het eerste deel van de ALA (week 1-5) zijn studenten in projectgroepen (min 3, max 5 personen) gericht op het ontwerp en realisatie van een applicatie. De projectgroepen werken aan een eerste release en krijgen intensieve begeleiding van de docent. - Gedurende week 6-10 van de ALA werkt de student individueel aan het ontwerp en realisatie van een applicatie (release 2). De student krijgt daarbij begeleiding, maar laat een grotere mate van zelfstandigheid zien. <p>De uitvoering (wanneer wat?) wordt door het docententeam van deze ALA bepaald. Het docententeam maakt wekelijks een planning voor de opzet en inrichting van de studieweek. Daarbij wordt besproken:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Wanneer werken studenten aan de ALA? o Wanneer programmeren we de KGV en VGT? o Welke studentgroep maakt wanneer gebruik van welke faciliteit? <p>In deze ALA komt een combinatie van werkvormen terug; projectgroepen, projectpresentatie, individueel werken en een eindpresentatie.</p>
Op te leveren producten / resultaten	<p>Deze ALA bevat een aantal opdrachten. Na elke opdracht laat je het resultaat aan je begeleider zien. Samen met je begeleider kijk je of je toe bent aan de volgende opdracht binnen de ALA. Het is van belang dat je alle opdrachten binnen de ALA uitvoert, afrondt en inlevert voordat je een beoordeling voor de gehele ALA ontvangt.</p> <p>Je wordt in deze ALA beoordeeld op de ontworpen en gerealiseerde (opgeleverde) applicatie of (cross)media uiting. Daarbij rond je de ALA af met:</p> <ul style="list-style-type: none"> • een ontwikkelplan, • documentatie van de alle fases van ontwerp en realisatie, • en een applicatie die voldoet aan de eisen van de opdrachtgever, • persoonlijk reflectieverslag op het leerproces (met verantwoording van de planning, mate van zelfsturing en zelfredzaamheid)
Begeleiding	<p>De ALA begeleider begeleidt je bij deze ALA. Bij de eerste opdrachten zal hij je intensief begeleiden om je op weg te helpen. Hij let hierbij niet alleen op de producten die je oplevert, maar ook op het proces, dus hoe je de dingen aanpakt. Gaande weg zal de begeleiding binnen de ALA afnemen en wordt er van je verwacht dat je steeds meer zelfstandig doet. Uiteraard is de begeleiding altijd aanwezig, voor als je vragen hebt.</p> <p>Je ontwerpt en realiseert in deze ALA stap voor stap een applicatie. De fasen komen overeenkomen met werkprocessen in de kerntaken. Studenten worden in het eerste deel van deze ALA (week 1-5) in projectgroepen intensief begeleid bij het ontwerp en realisatie van de applicatie.</p> <p>Tijdens het tweede deel van de ALA (week 6-10) laat de student individueel zien de fasen van ontwerp en realisatie te beheersen. De begeleiding neemt af en student laat grote mate van zelfstandigheid zien.</p>

Beoordeling	<p>Tijdens de eerste 5 weken van de ALA ontvangen projectgroepen summatieve feedback op hun voortgang (release 1). De feedback richt zich op de functionaliteiten van het ontwerp, de realisatie, kloppend ERD en klassendiagram.</p> <p>Dit is anders in het 2^e deel van de ALA. In week 6-10 werkt de student individueel aan een ontwerp en realisatie van een applicatie. De student wordt in deze ALA uiteindelijk beoordeeld op de opgeleverde ontworpen en gerealiseerde applicatie of (cross)media uiting. Daarbij rond de student de ALA af met:</p> <ul style="list-style-type: none"> • een ontwikkelplan, • documentatie van de alle fases • en een applicatie die voldoet aan de eisen van de opdrachtgever • persoonlijk reflectieverslag op het leerproces (met verantwoording van de planning, mate van zelfsturing en zelfredzaamheid) <p>Naast de producten die je moet opleveren in de ALA, wordt ook het proces beoordeeld. Hierbij kijkt de begeleider bijvoorbeeld naar je beroepshouding, hoe je hebt samengewerkt en of je je aan de gemaakte afspraken hebt gehouden.</p> <p>Je hebt de ALA met succes afgerond als:</p> <ul style="list-style-type: none"> - je alle opdrachten hebt afgerond en ingeleverd; - je een eindcijfer van minimaal het cijfer 5,5 hebt behaald; - Je in je houding en gedrag laat zien dat je actief betrokken bezig bent. <p>Bij een eindcijfer van 5,5 of meer ontvang je alle studiepunten. Bij een eindcijfer van minder dan 5,5 ontvang je geen studiepunten!</p>
--------------------	---

Voordat we beginnen!

Werkwijze

Deze ALA bevat verschillende opdrachten. Sommige opdrachten maak je alleen, andere opdrachten in tweetallen of in een groepje. Bij elke (deel)opdracht staat dit beschreven.

Na elke opdracht laat je het resultaat aan je begeleider zien. Samen met je begeleider kijk je of je toe bent aan de volgende opdracht binnen de ALA. Van jou wordt verwacht dat je de opdrachten zelf laat aftekenen door de begeleider. De begeleider stelt tijdens de ALA regelmatig de volgende vragen:

- Wat heb je al af?
- Welke (deel)opdracht ga je nu maken?
- Wat heb je daarvoor nodig?

Op basis hiervan kun je aangeven of je extra informatie, instructie of begeleiding nodig hebt. Dit zal dan of individueel aangeboden worden, of soms ook klassikaal. Op die manier werken we samen toe naar de eindopdracht, terwijl iedere student zoveel mogelijk op maat wordt geholpen in wat hij of zij nodig heeft. Ook krijg je inzicht in waar jij ten opzichte van anderen staat. Dan weet je ook wanneer je moet bijsturen of eigen afspraken moet maken met je begeleider. Zo zorgen we er samen voor dat iedereen de eindstreep haalt.

Documentatie

Voor de opdrachten uit de ALA moet altijd documentatie gemaakt worden. Dit is belangrijk omdat je later in je beroep ook documenten moet invullen/maken waarin o.a. valt af te lezen wat je gedaan hebt, welke materialen je hebt gebruikt en hoeveel tijd je bent bezig geweest met iets (voor niets gaat de zon op, time is money). Daarom moet je vanaf de start van de ALA's je documentatie goed op orde houden. Gebruik een map waarin je alle documentatie bewaart (**naast** je digitale documentatie).

Aan de documentatie worden een aantal eisen gesteld om het leesbaar te houden.

- Een voorblad met je naam, opleiding, klas, ALA-"naam", opdrachtnummer erop
- ALA - "naam"
- Maak een inhoudsopgave
- Gebruik een paginanummering
- Leg de documenten in volgorde van (deel)opdrachten
- Gebruik je *eigen* woorden
- Gebruik eenzelfde lettertype en lettergrootte voor alle documenten
- Geef goed aan welk document bij welke (deel) opdracht hoort (het is geen puzzel)
- Let op je Nederlands en Engels (je leidinggevende, collega of klant moet het wel kunnen begrijpen)

Bedenk dat je documentatie je visitekaartje is. Een belangrijke eerste indruk die je achterlaat bij je klant(en), je leidinggevende en je collega('s).

Planning

Daarnaast is het belangrijk dat je weet dat elke ALA begint met een planning. Tijdens de eerste ALA's zal je begeleider je hierbij helpen. Verderop in de opleiding zul je steeds meer zelf plannen.

OPDRACHTEN Applicatie ontwikkelaar voor CodeIT -CASUS “BonteKoe”-

Beroepscontext

Je werkt als applicatie ontwikkelaar en designer voor een middelgroot bedrijf CodeIT gevestigd in Zoetermeer. Je krijgt van je leidinggevende een opdracht die je zelfstandig uit moet voeren.

In het mooie boerendorpje Woubrugge, gelegen in het Groene Hart, is een projectontwikkelaar hard bezig met het bouwen van een uitgaanscomplex “BonteKoe”. De eerste palen zijn net de grond in gegaan. Het uitgaanscentrum heeft twee bioscoopzalen, drie discotheekzalen en één luxe À la carte restaurant.

De gemeente Kaag en Braassem wil haar inwoners meer mogelijkheden bieden voor ontspanning in eigen gemeente. Uiteraard zijn bezoekers van buiten Kaag en Braassem ook van harte welkom.

User story

Aan CodeIT is gevraagd om een responsive webapplicatie te bouwen die zowel wordt gebruikt voor bezoekers van het centrum om informatie te verschaffen en producten/diensten af te nemen, als voor medewerkers om een deel van het administratieve proces te automatiseren.

Let op: Het programma van eisen voor uitgaanscentrum Bontekoe vind je in het volgende hoofdstuk.

Deze ALA bestaat uit de volgende opdrachten:

1. Responsive webapplicatie ontwerpen (projectgroep)
2. Responsive webapplicatie ontwerpen (zelfstandig)

Aan het eind van elke opdracht laat je het resultaat aan je begeleider zien. Deze beoordeelt of je verder kunt naar de volgende opdracht. Het is van belang dat je alle opdrachten binnen de ALA uitvoert, afrondt en inlevert voordat je een beoordeling voor de gehele ALA ontvangt.

Opdracht 1

Opdracht 1: Ontwikkelen van applicatie Restaurant en Uitgaan voor Bontekoe

Stap 1: Logo CodeIT

Alle documentatie die je richting je klant stuurt (FO / TO / Rapport informatiebehoefte) zal verstuurt worden vanuit CodeIT. Je dient dus voor CodeIT een logo te ontwikkelen met bijbehorend briefpapier.

Stap 2: Functioneel Ontwerp, Technisch Ontwerp en Rapport Informatiebehoefte

Aan de hand van de eisen van de opdrachtgever, welke achterin dit document zijn opgenomen, dien je een Functioneel Ontwerp, Technisch Ontwerp en een Rapport Informatiebehoefte op te stellen. Denk hierbij aan opnemen van:

- Wireframes
- Een zelf te ontwerpen huisstijl voor De Bonte Koe
- UML diagrammen
- Entiteit relatie diagram
- Data dictionary

Stap 3: Ontwikkelen responsive webapplicatie

1) Ontwikkel de module restaurant

In de module restaurant worden de volgende pagina's aangeboden.

- Home
- Menukaart

Wil je meer? Ontwikkel dan ook de module reserveren.

2) Ontwikkel de module uitgaan

Bij uitgaanscentrum De Bonte Koe zijn drie discozalen aanwezig.

- 80's en 90's Area
- Schuurfeest Area
- Urban Area

Je ontwikkelt, aan de hand van de goedgekeurde documenten, in OOP PHP volgens het MVC-model een responsive webapplicatie. Daar waar mogelijk maak je gebruik van Symfony versie 2.0 (met behulp van Twig). Je maakt gebruik van HTML 5.0, CSS 3.0 en JavaScript (jQuery). Probeer in het design echt te laten zien wat je in huis hebt!

Uiteraard maak je voor het testen van de webapplicatie een testplan en laat je de testen door een aantal externe uitvoeren.

Stap 4: Implementatieplan en acceptatietest

Denk na over hoe de webapplicatie binnen de organisatie geïmplementeerd kan worden en maak hiervoor de benodigde documenten. Nadat de implementatie (fictief) heeft plaatsgevonden, dien je een acceptatietest op te stellen.

Stap 5: Wijzigingen acceptatietest doorvoeren

Klanten, ze zijn ook nooit tevreden. Uit de acceptatietest zijn een aantal wijzigingen gekomen. Voer deze wijzigingen door. Tevens maak je documentatie over hoe je de data veilig kunt stellen (beveiliging en het back-upbeleid).

Opdracht 2: Ontwikkelen van Bioscoop applicatie voor Bontekoe

Stap1: Functioneel Ontwerp, Technisch Ontwerp en Rapport Informatiebehoefte

Ontwikkel de Bioscoop applicatie voor Bontekoe. Aan de hand van de eisen van de opdrachtgever, welke achterin dit document zijn opgenomen, dien je een Functioneel Ontwerp, Technisch Ontwerp en een Rapport Informatiebehoefte op te stellen. Denk hierbij aan opnemen van:

- Wireframes
- Een zelf te ontwerpen huisstijl voor De Bonte Koe
- UML diagrammen
- Entiteit relatie diagram
- Data dictionary

Stap 2: Ontwikkelen responsive webapplicatie

Bij uitgaanscentrum De Bonte Koe zijn twee bioscoopzalen aanwezig.

Je ontwikkelt, aan de hand van de goedgekeurde documenten, in OOP PHP volgens het MVC-model een responsive webapplicatie. Daar waar mogelijk maak je gebruik van Symfony versie 2.0 (met behulp van Twig). Je maakt gebruik van HTML 5.0, CSS 3.0 en JavaScript (jQuery). Probeer in het design echt te laten zien wat je in huis hebt!

Uiteraard maak je voor het testen van de webapplicatie een testplan en laat je de testen door een aantal externe uitvoeren.

Stap 3: Implementatieplan en acceptatietest

Denk na over hoe de webapplicatie binnen de organisatie geïmplementeerd kan worden en maak hiervoor de benodigde documenten. Nadat de implementatie (fictief) heeft plaatsgevonden, dien je een acceptatietest op te stellen.

Stap 4: Wijzigingen acceptatietest doorvoeren

Klanten, ze zijn ook nooit tevreden. Uit de acceptatietest zijn een aantal wijzigingen gekomen. Voer deze wijzigingen door. Tevens maak je documentatie over hoe je de data veilig kunt stellen (beveiliging en het back-upbeleid).

Programma van eisen

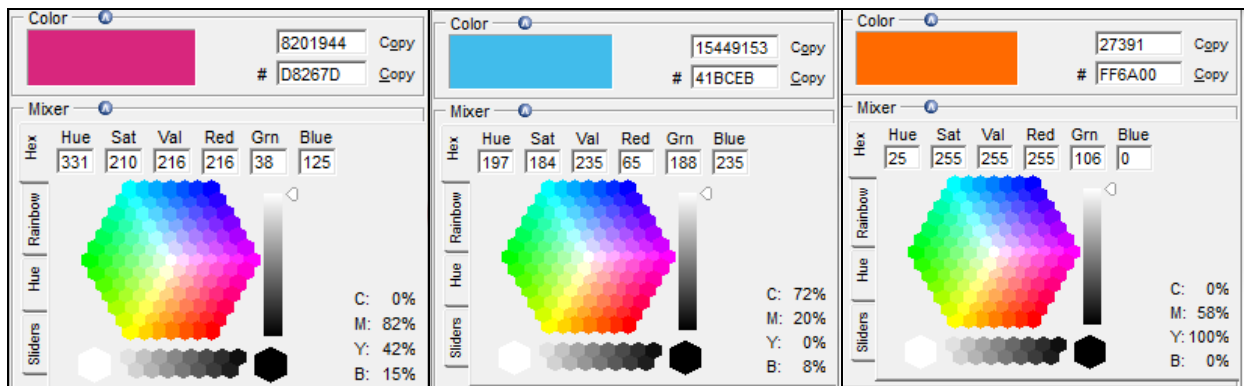


UITGAANDSCENTRUM DE BONTE KOE



Huisstijl

De huisstijl voor uitgaanscentrum De Bonte Koe is volledig ter opdracht aangeboden aan CodeIT. Wij hebben de voorkeur voor de volgende kleuren.



Graag zien wij in het logo iets terug van een koe.

Contactgegevens:

Uitgaanscentrum De Bonte Koe
Dorpsstraat 14b
2481BA Woubrugge
0172-518274

I: <http://uitgaanscentrumdebontekoe.nl>
e: contact@uitgaanscentrumdebontekoe.nl

Homepage

Op de homepage maakt de gebruiker een keuze, doormiddel van grootte knoppen, voor:

- Restaurant
- Uitgaan
- Bioscoop

Uiteraard ziet de homepage er erg aantrekkelijk uit.

Module restaurant

In de module restaurant worden de volgende pagina's aangeboden.

- Home
- Menukaart
- Reserveren

Home

Op homepage moeten een paar impressiefoto's worden geplaatst en komt wat informatie over het restaurant. Tevens dienen hier de openingstijden worden opgenomen:

Dagelijks van 16.00 tot 23.00.

Ook de contactgegevens dienen opgenomen te worden in de rechter-sidebar:

Uitgaanscentrum De Bonte Koe Dorpsstraat 14b 2481BA Woubrugge 0172-518274 l: http://uitgaanscentrumdebontekoe.nl/restaurant e: restaurant@uitgaanscentrumdebontekoe.nl

Menukaart

Na een inleidende tekst dient er op een van de volgende tabs geklikt te worden:

- Voorgerecht
- Hoofdgerecht
- Nagerecht
- Dranken

De menukaart is helaas nog niet klaar, maar vul deze voor een impressie in met demo-data.

Reserveren

Op deze pagina dient de bezoeker de volgende gegevens achter te laten.

- Reserveringsdatum (kalenderkiezer)
- Tijd (tijdkiezer)
- Aantal personen
- Volledige naam
- E-mailadres
- Overige opmerkingen (hierin kan de bezoeker wensen opgeven of vragen over allergieën stellen).

Deze gegevens worden per e-mail naar de bezoeker en het restaurant gemaïld.

Module uitgaan

Bij uitgaanscentrum De Bonte Koe zijn drie discozalen aanwezig.

- 80's en 90's Area
- Schuurfeest Area
- Urban Area

Er is een toegangsprijs van € 7,50 (incl. BTW) waarna de bezoeker tussen de verschillende zalen kan switchen. De discozalen zijn open op vrijdag en zaterdag van 20:00 tot 07:00 en op zondag van 16:00 tot 02:00.

In de module uitgaan worden de volgende pagina aangeboden.

- Home
- Areas (tabbladen naar de verschillende areas)

Home

Hier verschijnt een enthousiast verhaal waarin je aangeeft dat je voor de beste feesten toch echt in De Bonte Koe moet zijn. Plaats hieronder een foto van feestende mensen. Vermeld ook de bovenstaande informatie over toegangsprijs en openingstijden.

Areas

Vermeld dat er 3 zalen zijn en dat er voor meer informatie op de onderstaande tabs geklikt kan worden. Per discozaal is er een tab met daarin een inleidend verhaaltje en een foto.

Module bioscoop

Bij uitgaanscentrum De Bonte Koe zijn twee bioscoopzalen aanwezig.

Er zijn films op de volgende tijdstippen:

- Dagelijks om 20.30 en 23:00
- Woensdag om 15:00
- Zaterdag en zondag om 11:00 en 14:00

In de module bioscoop worden de volgende pagina aangeboden:

- Home
- Prijzen
- Films -> (reserveren)

Home

Op de homepage laat je de twee nieuwste films zien. Deze zijn aanklikbaar zodat je op de film-detailpagina (zie onderdeel films) terecht komt. Daarnaast verschaft deze pagina informatie over de openingstijden een mooie impressiefoto van de bioscoop.

Prijzen

De volgende prijzen worden gehanteerd:

	Prijs	Extra informatie en voorwaarden
Reguliere tarieven		
Normaal	€ 10,00	
Ochtend	€ 7,50	Alleen bij aanvang voorstelling vóór 12 uur.
Voordeel tarieven		
CJP	€ 8,00	
Senior (65+)	€ 7,50	Op vertoon van geldige legitimatie
Let op: Voor 3D Films gelden de volgende toeslagen		
Exclusief 3D-bril	Normale prijs + € 1,50	
Inclusief 3D-bril	Normale prijs + € 2,50	

Films

Bovenaan de pagina staat een selectbox met daarin de genres. Is er geen keuze gemaakt, dan worden de 20 laatst toegevoegde films getoond. Let erop dat de einddatum van de film nog niet in verlopen. Daarnaast wordt er een zoekfunctionaliteit getoond.

Deze pagina toont de filmposter met daaronder de titel van de film. Er worden 5 films op een rij getoond.

Wordt er op een filmposter of titel geklikt dan kom je op de detailpagina van de film. Deze toont de volgende gegevens:

- Titel
- Genre('s)
- Speelduur (in minuten)
- Regisseur
- Taalversie
- Te zien in (2d of 3d)
- Omschrijving (verhaal)
- Filmposter
- Trailer (youtube filmpje)
- Op welke dagen de film wordt getoond.
- Op welke tijdstip de film wordt getoond.

Bij elke film wordt een knop reserveren getoond.

Reserveren

Indien een bezoeker kaartjes wil reserveren voor de film, dan kan de bezoeker via de filmpagina reserveren door op de knop reserveren te drukken.

De bezoeker kiest eerst een datum uit en een tijd. Daarna ziet de bezoeker alle stoelen van de bioscoopzaal. Gereserveerde stoelen worden rood weergegeven. Door op de stoelen te klikken bepaalt de gebruiker hoeveel kaartjes hij wil bestellen.

Daarna klikt de bezoeker op volgende en kan dan aangeven wat voor soort kaartjes deze wil bestellen. De verschillende soorten kaartjes worden weergegeven met een selectbox om de aantallen te kiezen. Controleer nog even of het aantal gereserveerde stoelen overeenkomt met het aantal bestelde kaartjes. Toon ook de prijzen en totaalprijs.

Indien de bezoeker definitief wil bestellen, drukt deze op bestellen. Daarna dient deze zijn e-mail op te geven. De gegevens worden dan in een pdf-bestand met reserveringsgegevens naar de bezoeker gemaild. Tevens bevat deze pdf een qr-code zodat er bij binnenkomst, in de bioscoop, gemakkelijk de bestelling kan worden opgevraagd.

CMS-systeem

Achter de website maak je jouw eigen CMS-systeem. Het CMS-systeem bevat minimaal een optie om films te kunnen toevoegen, aanpassen of verwijderen. Je bewaart de volgende gegevens van een film:

- Titel
- Genre (een of meerdere genres moeten aanvinkbaar zijn)
- Speelduur (in minuten)
- Regisseur
- Taalversie
- Te zien in (2d of 3d)
- Omschrijving (verhaal)
- Filmposter
- Trailer (youtube link)
- Startdatum
- Einddatum
- Dagen waarop de film wordt getoond.
- Op welk tijdstip de film wordt getoond.

Opdracht 1 Ontwikkelen responsive webapplicatie

Release 1: Restaurant en Uitgaan module voor Bontekoe

Op te leveren producten /resultaten opdracht 1	Criteria waaraan het product / resultaat moet voldoen:	Paraaf begeleider
Logo CodeIT	<ul style="list-style-type: none">• Logo CodeIT op briefpapier	
Functioneel Ontwerp, Technisch Ontwerp en Rapport Informatiebehoefte	FO, TO en Rapport Informatiebehoefte bevat: <ul style="list-style-type: none">• Wireframes• Een zelf te ontwerpen huisstijl voor De Bonte Koe• UML diagrammen• Entiteit relatie diagram• Data dictionary	
Ontwikkelen responsive webapplicatie restaurant	<ul style="list-style-type: none">• Ontwikkelt in OOP PHP een responsive webapplicatie.• Gebruik van HTML 5.0, CSS 3.0 en JavaScript (jQuery).(Probeer in het design echt te laten zien wat je in huis hebt!)• Testplan en testrapport	
Ontwikkelen responsive webapplicatie uitgaan	<ul style="list-style-type: none">• Ontwikkelt in OOP PHP een responsive webapplicatie.• Gebruik van Symfony (met Twig), HTML 5.0, CSS 3.0 en JavaScript (jQuery).(Probeer in het design echt te laten zien wat je in huis hebt!)• Testplan en testrapport.	

Opdracht 2

Release 2: Bioscoop module voor Bontekoe

Op te leveren producten /resultaten opdracht 1	Criteria waaraan het product / resultaat moet voldoen:	Paraaf begeleider
Functioneel Ontwerp, Technisch Ontwerp en Rapport Informatiebehoefte	FO, TO en Rapport Informatiebehoefte bevat: <ul style="list-style-type: none">• Wireframes• Een zelf te ontwerpen huisstijl voor De Bonte Koe• UML diagrammen• Entiteit relatie diagram• Data dictionary	
Ontwikkelen responsive webapplicatie bioscoop	<ul style="list-style-type: none">• Ontwikkelt in OOP PHP een responsive webapplicatie.• Gebruik van Symfony (met Twig), HTML 5.0, CSS 3.0 en JavaScript (jQuery). (Probeer in het design echt te laten zien wat je in huis hebt!)• Testplan en testrapport	

BEOORDELING VAN DE ALA

Beoordeling van opdracht 1: Applicatie restaurant en uitgaan Bontekoe

Op te leveren product	Criteria waaraan het product/resultaat moet voldoen	O-V-G
Release 1: Applicatie Restaurant en Uitgaan voor Bontekoe		
Logo CodeIT	Logo CodeIT op briefpapier	
Functioneel Ontwerp, Technisch Ontwerp en Rapport Informatiebehoefte	FO, TO en Rapport Informatiebehoefte bevat: <ul style="list-style-type: none"> • Wireframes • Een zelf te ontwerpen huisstijl voor De Bonte Koe • UML diagrammen • Entiteit relatie diagram • Data dictionary 	
Ontwikkelen responsive webapplicatie restaurant	<ul style="list-style-type: none"> • Ontwikkelt in OOP PHP een responsive webapplicatie. • Gebruik van HTML 5.0, CSS 3.0 en JavaScript (jQuery).(Probeer in het design echt te laten zien wat je in huis hebt!) • Testplan en testrapport 	
Ontwikkelen responsive webapplicatie uitgaan	<ul style="list-style-type: none"> • Ontwikkelt in OOP PHP een responsive webapplicatie. • Gebruik van Symfony (met Twig), HTML 5.0, CSS 3.0 en JavaScript (jQuery).(Probeer in het design echt te laten zien wat je in huis hebt!) • Testplan en testrapport 	
Totaal: 100		

100 punten is het cijfer 10.

Cijfer beoordeling ALA	
-------------------------------	--

Paraaf docent	
----------------------	--

G=goed (8) V=Voldoende(6) O=onvoldoende (4 of lager). Het cijfer vormt het gemiddelde van de scores per onderdeel.
Deel 1 (leerdoelen) vormt 50% van het eindcijfer.

Beoordeling van opdracht 2: Applicatie voor bioscoop		
Op te leveren product	Criteria waaraan het product/resultaat moet voldoen	O-V-G
Release 2: Applicatie Bioscoop voor Bontekoe		
Functioneel Ontwerp, Technisch Ontwerp en Rapport Informatiebehoefte	FO, TO en Rapport Informatiebehoefte bevat: <ul style="list-style-type: none"> • Wireframes • Een zelf te ontwerpen huisstijl voor De Bonte Koe • UML diagrammen • Entiteit relatie diagram • Data dictionary 	
Ontwikkelen responsive webapplicatie bioscoop	<ul style="list-style-type: none"> • Ontwikkelt in OOP PHP een responsive webapplicatie. • Gebruik van Symfony (met Twig), HTML 5.0, CSS 3.0 en JavaScript (jQuery).(Probeer in het design echt te laten zien wat je in huis hebt!) • Testplan en testrapport 	
Totaal: 100		
Cijfer beoordeling ALA		
Paraaf docent		

G=goed (8) V=Voldoende(6) O=onvoldoende (4 of lager). Het cijfer vormt het gemiddelde van de scores per onderdeel.
Deel 1 (leerdoelen) vormt 50% van het eindcijfer.

Deel 2 Proces van de ALA

Beroeps- en werkhouding	O – V – G
<i>toont inzet en verantwoordelijkheid bij de uitvoering</i>	
<i>toont betrokkenheid en interesse in het vakgebied</i>	
<i>houdt zich aan regels en afspraken</i>	
<i>volgt aanwijzingen op</i>	
Samenwerking en interactie	O – V – G
<i>toont bereidheid om samen met anderen aan een opdracht te werken</i>	
<i>gaat respectvol en collegiaal om met anderen</i>	
<i>verwoordt eigen feedback op gepaste wijze en op het juiste moment</i>	
<i>staat open voor feedback van anderen in de samenwerking</i>	
Planmatig en systematisch werken	O – V – G
<i>pakt het werk stapsgewijs volgens planning aan</i>	
<i>werkt volgens het vereiste tempo en levert het werk op tijd op</i>	
<i>geeft tijdig aan als de voortgang gevaar loopt</i>	
Communicatie en klantgerichtheid	O – V – G
<i>leeft zich in de wensen van anderen</i>	
<i>staat open voor begeleiding</i>	
<i>denkt mee in oplossingen</i>	
Initiatief en zelfstandigheid	O – V – G
<i>toont initiatief om de vereiste werkzaamheden op te pakken</i>	
<i>vraagt tijdig hulp als hij/zij er niet uitkomt</i>	

G=goed (8) V=Voldoende(6) O=onvoldoende (4 of lager). Het cijfer vormt het gemiddelde van de scores per onderdeel.
Deel 2 (proces) vormt 50% van het eindcijfer.

Cijfer proces ALA	
--------------------------	--

Eindbeoordeling

Eindcijfer beoordeling ALA	
Paraaf docent	

**gemiddelde van werkprocessen opdracht 1, 2 en deel 2*