

Examenafspraken

Proeve van Bekwaamheid

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Algemene informatie** | | |
| Kwalificatiedossier | Applicatieontwikkeling | |
| Profiel | P1: Applicatie- en mediaontwikkelaar, 4 | |
| Cohort en crebocode | 2016 en verder | 25187 |
| Examencode | 16o25187ink01 | |
| Kerntaak | B1-K1: Levert een bijdrage aan het ontwikkeltraject | |
| Werkprocessen | B1-K1-W1: Stelt de opdracht vast  B1-K1-W2: Levert een bijdrage aan het projectplan  B1-K1-W3: Levert een bijdrage aan het ontwerp  B1-K1-W4: Bereidt de realisatie voor | |
| Vaststellingsdatum |  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Persoonsinformatie** | |
| Datum | 13-2-2020 |
| Naam kandidaat | Sam Hendriks |
| Studentnummer | 77199 |
| Klas/groep | IC17AO.A |
| Schoolbeoordelaar |  |
| Praktijkbeoordelaar | Joël van Huijkelom |

B1-K1-W1: Stelt de opdracht vast

|  |  |
| --- | --- |
| **Taken** | |
| De kandidaat interpreteert en/of oriënteert zich op de opdracht. |  |
| De kandidaat verzamelt benodigde informatie via communicatie met een betrokkene. |  |
| De kandidaat verzamelt benodigde (aanvullende) informatie door onderzoek (bijv. eventuele oude software, concurrerende software, documenten, stroomdiagram). |  |
| De kandidaat analyseert de verkregen informatie en legt dit vast in een programma van eisen, verduidelijkt met schema’s. |  |
| De kandidaat brengt in het programma van eisen de (on)mogelijkheden van het gevraagde in kaart. |  |
| De kandidaat brengt de impact voor de betrokkenen in kaart in het programma van eisen. |  |
| De kandidaat communiceert het programma van eisen met de opdrachtgever en vraagt om goedkeuring. |  |
| **Examenopdracht** | |
| **Embedded fitness**  Het bedrijf waar ik mijn afstudeer stage heb is embedded fitness. Dit bedrijf maakt vooral interactieven spellen die zowel leerzaam als sportief zijn. Verder maakt Embedded fitness programma’s voor fitness aparatuur zodat deze ook interactiever worden en dat je leuk kan bewegen. Dit kan goed geimplementeerd worden in de zorg om mensen fit te houden of te helpen met het herstellen van een ongeluk.  **De vloer is lava**  Het project dat ik heb uitgekozen is een interactief spel. Bij dit spel hoort een interactieve vloer waar ledjes en druksensoren inzitten. Doormiddel van de sensoren weet je waar iemand zich bevind. En met de ledjes kan je een leuk spel maken. Het spel wat wij willen maken is een soort van de vloer is lava. Je krijgt bij het begin een plek te zien waar je veilig kunt staan dit word aangegeven met de groene ledjes. Dan krijg je een paar seconden om daar te komen en dan word de rest van de vloer rood. Als je op het groene deel staat gaat het spel verder en word het steeds sneller en de groene opervlakte word steeds kleiner. Als je op het rode deel staat dan ben je af en geeft de vloer dit aan door in een kleur te knipperen. De positie van het groene veld is steeds random en word steeds kleiner na elke ronde. Daarnaast word de tijd die je hebt om op het groen te komen steeds minder en zal je steeds sneller moeten worden. Mijn taak in dit project is het spel zelf maken. Dit ga ik doen in een C# applicatie waarbij ik visual studio ga gebruiken. Om te kunnen communiceren via de applicatie naar de vloer en terug gaan we een serial communicatie gebruiken met COM ports.  **Oriënteren op de opdracht.**  Om mijzelf op het project te oriënteren moet ik een aantal taken ondernemen. Hieronder vallen wat wil ik doen, hoe ga ik dit doen, en met wat ga ik het doen. Om erachter te komen wat ik wil gaan doen ga ik een brainstorm sessie gehouden. Hierbij ga ik een concept schrijven in het programma van eisen van wat ik wil gaan doen. Daarbij komt een tabel van losse ideeën die eventueel in het project kunnen. Het concept en de tabel ga ik bespreken met de opdrachtgever en dan kan hij eventuele toevoegingen geven. Om te kijken hoe ik het project wil uitvoeren ga ik kijken naar het concept. Door naar het concept te kijken kan ik kijken welke manieren ik het project het beste kan maken. Hierbij komt kijken in welke taal ik het wil programmeren, welke planning tools ik wil gebruiken, en in welke omgeving het project word gerealiseert. Dit word allemaal vast gelegd in het programma van eisen. Om te kijken met welke onderdelen ik dit wil realiseren ga ik de al bestaande onderdelen bekijken. Zoals het bekijken van de interactieve vloer en meer informatie hierover vragen krijg ik een beter zicht met wat ik ga werken. Hierdoor kan ik ook kijken of er extra onderdelen nodig zijn en wat er nodig is om het project te realiseren.  **Verzamelen van benodigde informatie**  Bij elk project is het cruxiaal om zoveel mogelijk informatie over het project te krijgen. Hierdoor krijg je zo min mogelijk fouten en word de bedoeling van het project duidelijker. Om informatie te krijgen over het project gaan we een interview houden met de klant. In het interview gaan we vragen met wat we moeten gaan werken, wat het verwachten eindresultaat is, welke functionaliteiten er in het project moeten komen, en de afspraken die tussen ons gemaakt moeten worden. Als we dit hebben gedaan dan vragen we of er nog eventuelen documenten of oude software is die wij zouden kunnen gebruiken. Hiermee kunnen wij alvast een inkijk krijgen hoe het eruit komt te zien of hoe wij het project het best kunnen realiseren. Dit word allemaal vastgelegd in het programma van eisen.  **Programma van eisen**  In het programma van eisen komt een analyse te staan van het interview die wij hebben gehad met de klant. Als wij dit hebben gedaan gaan we kijken naar de eventuelen documenten en/of oude programma’s die voor het aanvang van de opdracht zijn gemaakt. Deze gaan wij analyseren en de belangrijke punten in het programma van eisen documenteren met referenties. Daarnaast gaan we kijken naar de (on)mogelijkheden van de wensen van de klant. Deze brengen wij via een tabel in kaart. Zodra dit vast staat gaan we kijken wat voor impact ons project heeft op de betrokkenen. Hierbij wordt er gekeken naar wat de betrokkenen ermee kunnen en wat er eventueel geleerd kan worden. Het resultaat dat hieruit komt zetten we vast in het programma van eisen.  **Opleveren**  Om te zorgen dat alles overeenkomt met de klant zijn wensen gaan nemen wij samen het programma van eisen door. Als na het doornemen iets niet naar tevredenheid is zal dit worden bijgestuurd totdat beide partijen tevreden zijn. | |
| **Aanvullende afspraken** | |
| *Wat moet er ingeleverd worden*  *Programma van eisen*  *Wanneer moet dit worden opgeleverd* | |
| **Periode, beschikbare tijd en afgesproken beoordeelmomenten** | |
| We krijgen een week de tijd voor dit werkprocess daarna word het nagekeken en beoordeeld op een donderdag middag tijdens de wekenlijkse gesprekken.  Indien het nodig kan dit werkprocess de volgende dag ook nog opgeleverd worden. | |

B1-K1-W2: Levert een bijdrage aan het projectplan

|  |  |
| --- | --- |
| **Taken** | |
| De kandidaat beschrijft zijn eigen projectdoelstellingen in het projectplan. |  |
| De kandidaat beschrijft zijn uit te voeren projectactiviteiten (waaronder zijn inzet, middelen en ontwikkelmethode) in het projectplan. |  |
| De kandidaat plaats zijn projectactiviteiten in chronologische volgorde gekoppeld aan tijd (planning) in het projectplan. |  |
| De kandidaat geeft in het projectplan in zijn planning aan wanneer hij wat terug koppelt en aan wie. |  |
| De kandidaat stemt zijn bijdrage aan het projectplan af met de projectleider en vraagt om goedkeuring. |  |
| **Examenopdracht** | |
| **Projectplan**  Het projectplan is het algemene idee van het project voordat je eraan gaat werken. Hierin komen een aantal onderdelen naar voren zoals het projectdoelstelling. Daarbij gaan we kijken naar wat het doel is van het project, waar wil je uiteindelijk komen. Daarnaast komen de projectactiviteiten in het projectplan te staan. Hierin komen alle handelingen van het project in te staan zoals wat er moet gebeuren om het project af te ronden. Ook komen er de inzet, de middelen, en de ontwikkelmethode in de projectactiviteiten voor. Als we de dit hebben gedaan komt er in volgorde een planning van alle projectactiviteiten. Hierin staat wat wanneer gedaan moet worden en wanneer iets af moet zijn. In het de planning kunnen we ook zien wat door wie gedaan moet worden.  **Opleveren**  Zodra wij denken dat het projectplan volledig is opgesteld gaan we het met de klant bespreken en doorlezen. Nadat we het hebben doorgenomen met de klant gaan wij vragen voor eventuele toevoegingen. Indien deze er zijn word het document bijgestuurd totdat klant en teamleider tevreden zijn. | |
| **Aanvullende afspraken** | |
| *Wat moet er ingeleverd worden*  *Projectplan*  *Wanneer moet dit worden opgeleverd* | |
| **Periode, beschikbare tijd en afgesproken beoordeelmomenten** | |
|  | |

B1-K1-W3: Levert een bijdrage aan het ontwerp

|  |  |
| --- | --- |
| **Taken** | |
| De kandidaat stelt requirements op, en legt ze vast in het functioneel ontwerp. |  |
| De kandidaat bepaalt de prioriteit van de requirements. |  |
| De kandidaat past in het functioneel ontwerp schematechnieken toe ter verduidelijking van de requirements. |  |
| De kandidaat legt in het functioneel ontwerp de eisen van de user interface vast d.m.v. schetsen. |  |
| De kandidaat legt het functioneel ontwerp met een korte toelichting voor aan de opdrachtgever ter goedkeuring. |  |
| De kandidaat vertaalt het functioneel ontwerp naar technische specificaties en legt ze vast in het technisch ontwerp. |  |
| De kandidaat maakt in het technisch ontwerp een relationeel datamodel. |  |
| De kandidaat past in het technisch ontwerp schematechnieken toe ter verduidelijking van de technische specificaties en/of werking van de applicatie. |  |
| De kandidaat legt het technisch ontwerp met een korte toelichting voor aan de opdrachtgever ter goedkeuring. |  |
| **Examenopdracht** | |
| **Functioneel ontwerp**  In een functioneel ontwerp gaan we eerst alle requirements opstellen van het project. Als we alle requirements hebben gaan we kijken welke requirements prioriteit hebben over anderen. Dit doen we door een MOSCOW lijst te maken. Hierin kan je goed zien welk onderdeel erin moet om het project te laten functioneren. verder komt er een user case diagram in zodat wij al duidelijk kunnen zien wat een gebruiker kan doen en wat er hoort te gebeuren. Daarnaast gaan we wireframes maken van hoe het eruit komt te zien voor de gebruiker. Dit word gedaan met een website als hulptool of een schets op papier.  **Technisch ontwerp**  Het technisch ontwerp is een technische vertaling van een functioneel ontwerp. Alle technische specificaties van het functioneel ontwerp worden hierin vast gelegd. In het technisch ontwerp komt ook een relationeel datamodel. Hierin laten we zien hoe wij data verwerken en gebruiken maar ook hoe sommige delen in het project communiceren. Daarnaast worden er schema’s en diagrammen gemaakt voor extra toelichting over het project.  **Opleveren**  Tijdens het opleveren van het functioneel en technisch ontwerp gaan we met de klant de documenten bekijken. Nadat wij hier een kleine toelichting over hebben gegeven worden ze beoordeeld door de klant. Als er nog iets bijgestuurd moet worden gaan we hier eerst aan werken totdat de documenten geaccepteerd worden. | |
| **Aanvullende afspraken** | |
| *Wat moet er ingeleverd worden*  *Functioneel ontwerp en bijbehorende schema’s*  *Technisch ontwerp en bijbehorende schema’s*  *Wanneer moet dit worden opgeleverd* | |
| **Periode, beschikbare tijd en afgesproken beoordeelmomenten** | |
|  | |

B1-K1-W4: Bereidt de realisatie voor

|  |  |
| --- | --- |
| **Taken** | |
| De kandidaat inventariseert de benodigde onderdelen voor de realisatie. |  |
| De kandidaat installeert en configureert de ontwikkelomgeving. |  |
| De kandidaat test de ontwikkelomgeving. |  |
| De kandidaat documenteert de instellingen en wijzigingen. |  |
| **Examenopdracht** | |
| **Benodigdhedenlijst**  In de benodigdhedenlijst komen alle onderdelen te staan die wij nodig hebben om het project te realiseren. Daarin komen bijvoorbeeld de modules, programma’s, apparaturen, en eventueel anderen objecten van het project te staan.  **Configureren en testen van de ontwikkelomgeving**  Om de realisatie waar te kunnen maken moeten we een ontwikkelomgeving opzetten en testen. Tijdens het installeren houden we bij welke instellingen we hebben gekozen. Dit word allemaal vastgelegd in een voorbereiding realisatie document. Zodra de ontwikkelomgeving is geinstalleerd en de instellingen van de omgeving staan correct gaan we kijken of er extenties nodig zijn. Indien deze nodig zijn worden deze verwerkt in de ontwikkelomgeving en gedocumenteerd in het voorbereiding realisatie document. Als dit is gebeurt word de ontwikkelomgeving getest of deze en de extenties die erin zitten correct functioneren. Indien er nog aanpassingen worden gemaakt word dit gedocumenteerd. Door het documenteren van alle instellingen en extenties kunnen mensen die er aan verder werken zien welke extenties en instellingen zijn gebruikt.  **Opleveren**  Voordat we aan de realisatie beginnen laten we de documenten nog een keer beoordelen door de klant. | |
| **Aanvullende afspraken** | |
| *Wat moet er ingeleverd worden*  *Benodighedenlijst.*  *Voorbereiding realisatie document.*  *Wanneer moet dit worden opgeleverd* | |
| **Periode, beschikbare tijd en afgesproken beoordeelmomenten** | |
|  | |

# Start en einde examen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **B1-K1-W1** | | | | |
| Examenduur | [Startdatum] | [Tijd] | [Einddatum] | [Tijd] |
| Handtekening Kandidaat |  | |  | |
| Handtekening Schoolbeoordelaar |  | |  | |
| Handtekening Praktijkbeoordelaar |  | |  | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **B1-K1-W2** | | | | |
| Examenduur | [Startdatum] | [Tijd] | [Einddatum] | [Tijd] |
| Handtekening Kandidaat |  | |  | |
| Handtekening Schoolbeoordelaar |  | |  | |
| Handtekening Praktijkbeoordelaar |  | |  | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **B1-K1-W3** | | | | |
| Examenduur | [Startdatum] | [Tijd] | [Einddatum] | [Tijd] |
| Handtekening Kandidaat |  | |  | |
| Handtekening Schoolbeoordelaar |  | |  | |
| Handtekening Praktijkbeoordelaar |  | |  | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **B1-K1-W4** | | | | |
| Examenduur | [Startdatum] | [Tijd] | [Einddatum] | [Tijd] |
| Handtekening Kandidaat |  | |  | |
| Handtekening Schoolbeoordelaar |  | |  | |
| Handtekening Praktijkbeoordelaar |  | |  | |