

**Projectboekje
Development
Leerjaar 1 en 2**

Naam:

**Opdracht:
Smart Bootcamp**

**[CHALLENGE
ACCEPTED]**



TECHNOVA
COLLEGE

INHOUD

Inhoud	2
Project	3
Inleiding	3
Doel	3
Keuzes	4
Benodigde vaardigheden	4
Functionaliteit	4
Eisen	5
Planning/Scrum	5
Producten	5
Tijd	5
Peer Review	5
Beoordeling	6
Verklaring begrippen uit kwalificatiedossier	6
Beoordeling Development (Applicatie // Game)	7
Peer Review Feedback Formulier	10

PROJECT

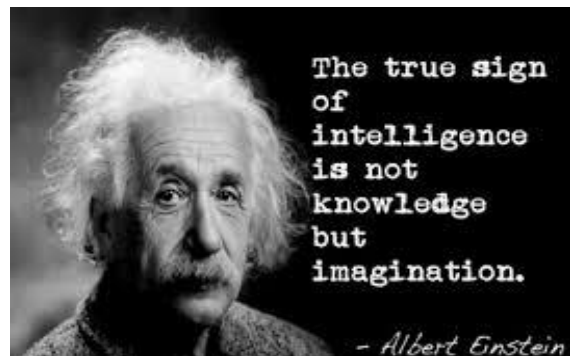
INLEIDING

Termen als **innovatie**, out of the box en edge horen bij de ontwikkeling van applicaties en games.

Technieken van morgen vragen ook software van morgen. In deze project periode kies je een onderwerp waarbinnen de opleiding nog geen tot weinig aandacht is besteed en waarvan je wel een technische **ontwikkeling** ziet.



Je werkt je idee uit tot een **werkende demo**. Je werkt projectmatig en tijdens de bootcamp ligt het accent bij het uitwerken van de technische oplossing.



Het doel van deze bootcamp is **Leren Leren**.

Van ontwikkelaars wordt verwacht dat zij zich nieuwe technieken weten eigen te maken. In deze bootcamp krijg je alle vrijheid. Om voor jezelf een **leerdoel** te bepalen en hiermee aan de slag te gaan.

Zoek een onderwerp uit de bijlage of een eigen onderwerp waarvan je meer wilt weten. Het onderwerp moet een duidelijke relatie hebben met Applicatie- en/of Gamedevelopment.

DOEL

- ✓ Je kunt een leerdoel voor jezelf bepalen
- ✓ Je kunt jezelf nieuwe technieken eigen maken
- ✓ Je kunt omgaan met tijdsdruk
- ✓ Je kunt een demo ontwikkelen met nieuwe techniek(en)

KEUZES

Tijdens de Bootcamp zijn er **drie verschillende soorten** projecten waar je uit kunt kiezen:

EDGE

Je kunt deze week aan de slag met dit project in het Open Leer Centrum (OLC).

Hack-a-thon

Je kunt deze week deelnemen aan de Hack-a-thon. Hierbij vindt het development plaatst op woensdag tot en met vrijdag in de innovatieve ruimte. Dit is een competitie tussen Technova College en Grafisch Lyceum Rotterdam en MBO Utrecht.

Business projecten

Je kunt deze week aan de slag met twee bedrijfsprojecten:

- Valkencompany – Development van Mixed Reality oplossing.
- Olmia – Development van Logistieke oplossing met AGV's.

Details vind je in de bijlagen.

BENODIGDE VAARDIGHEDEN

- Onderzoekende houding
- Doorzettingsvermogen
- Probleemoplossend denken (debugging)

FUNCTIONALITEIT

De volgende onderdelen moeten in ieder geval terugkomen

- Werkende demo
- Eisen uit beoordelingsformulier

EISEN

- Formuleer zelf minimaal 3 eisen waaraan jou applicatie/game aan moet voldoen
- Bespreek deze met een docent
- Relatie van je leerdoel in technieken die je hebt toegepast is duidelijk zichtbaar

PLANNING/SCRUM

Voor de Bootcamp is het onhaalbaar om een volledige planning uit te werken gezien de korte tijd van één week. Maar dat betekent niet dat je niet projectmatig kan werken.

We verwachten tijdens de Bootcamp dat je laat zien dat je **grip hebt op het proces**: dat je bijvoorbeeld niet donderdag nog bezig bent met je wireframes of functionele beschrijving, dan moet je allang bezig zijn met coderen. En dat er een **duidelijke taakverdeling** is binnen het project.

Daarnaast verwachten dat je iedere dag minstens één **standup** uitvoert waarbij je het scrumbord bespreekt en aanpast.

PRODUCTEN

- Werkende demo
- PvE + Functioneel ontwerp

TIJD

Voor deze opdracht heb je **1 week** de tijd.

Maandag en dinsdag ga je aan de slag met je leerdoel, documentatie (functioneel) en het zoeken van materialen (assets, componenten, enz.) Woensdag, donderdag en vrijdag ga je ontwikkelen, testen en opleveren.

PEER REVIEW

Het **reviewen** van een project is belangrijk.

In deze bootcamp ligt de nadruk op nieuwe technieken en leren.

We hebben daarom geen vooraf bedachte vragen benoemd die je moet voorleggen aan klasgenoten. Dat mogen jullie dit keer zelf formuleren. 😊

Bedenk voor ieder onderdeel (werkproces) één of meerdere vragen die je wilt voorleggen aan een klasgenoot. Zorg dat de vragen voldoen aan de SMART criteria:

https://en.wikipedia.org/wiki/SMART_criteria

BEOORDELING

Omdat in deze opdracht verschillende vakken samenkomen, betekent dit ook dat verschillende docenten je zullen beoordelen vanuit **verschillende invalshoeken**.

In de resultatentabel op de volgende pagina's staan alle **onderdelen** die je moet opleveren, en de **criteria** waarop dit wordt beoordeeld.

Alle onderdelen zijn gekoppeld aan zogenaamde **werkprocessen**. Dit zijn de dingen die je uiteindelijk moet beheersen voor je diploma. Deze komen een-op-een uit het kwalificatiedossier van de opleiding. De werkprocessen hebben de codering B1-K1-W1, en komen ook zo terug op je digitale rapport.

Soms staan onder een werkproces **meerdere onderdelen**. Het resultaat van het werkproces is dan het gemiddelde van deze onderdelen.

De **resultaten schrijven we in dit boekje**. Zorg dus dat je dit boekje iedere dag bij je hebt! En zorg dat je aan het eind van de week op alle onderdelen voldoende bent beoordeeld!

Zorg dus dat deze tabel aan het eind van de week helemaal is ingevuld met resultaten!

Geen boekje = geen resultaat = 1

VERKLARING BEGRIPPEN UIT KWALIFICATIEDOSSIER

B= basisdeel van het KD
K= kerntaak uit het KD
W= werkproces
P= profieldeel van het KD

Wat grijs is wordt niet beoordeeld in deze opdracht.
Deadlines invullen voor de te behalen kerntaken en werpprocessen

BEOORDELING DEVELOPMENT (APPLICATIE // GAME)

Kwalificatie	Toelichting	O	V	G	Score
B1-K1-W1: Stelt de opdracht vast	Heeft met de opdrachtgever een gesprek gehad en ideeën en wensen benoemd/beschreven welke resulteren in een PvE		De student noteert zijn wensen van de welke resulteert in een PvE. De student bespreekt zijn wensen met docent. De student vraagt door, laat zien dat hij/zij zich heeft voorbereid en inhoudelijk kennis heeft van ontwikkelmethoden en programmeertechnieken of waar die deze gaat opdoen.		
B1-K1-W2: Levert een bijdrage aan het projectplan	<i>Niet in dit project</i>				

Kwalificatie	Toelichting	O	V	G	Score
B1-K1-W3: Levert een bijdrage aan het ontwerp	Er is een functioneel ontwerp waaruit duidelijk blijkt hoe de applicatie wordt gerealiseerd.		FO: Het PvE is uitgeschreven naar een functionele omschrijving aangevuld met schetsen, wire frames, moodboard enz.		
B1-K1-W4: Bereidt de realisatie voor	Zoek uit en beschrijf welke software / tools je nodig hebt om de applicatie te bouwen en installeer deze op je PC.		De benodigde software en hardware worden duidelijk beschreven. De ontwikkelomgeving is ingericht. De ontwikkelomgeving is getest.		
B1-K2-W1: Realiseert (onderdelen van) een product	Je bouwt de applicatie volgens je ontwerp		Code is gestructureerd en overzichtelijk. Code is voorzien van commentaar		

Kwalificatie	Toelichting	O	V	G	Score
B1-K2-W2: Test het ontwikkelde product	Er is een geschreven testplan en de applicatie is getest. De resultaten zijn zichtbaar in de documentatie.		Testresultaten zijn geïnterpreteerd. Conclusies en aanbevelingen zijn opgeschreven. Indien nodig zijn aanpassingen doorgevoerd.		
B1-K3-W1: Optimaliseert het product	<i>Niet in dit project</i>			-	
B1-K3-W2: Levert het product op	Je levert het product op met de gewenste documentatie		Het product wordt op een begrijpelijke wijze gedemonstreerd.		
B1-K3-W3: Evalueert het opgeleverde product	Je het een retrospectieve met je projectgroep en notuleert de bevindingen.		De evaluatie betreft zowel het proces als het product. De evaluatie is vastgelegd in het verslag. Dit wordt besproken en beoordeeld na de bootcamp!		

PEER REVIEW FEEDBACK FORMULIER

Feedback door: _____

Feedback van: _____

Applicatie / Game: _____

Onderdeel	Vragen	Feedback van klasgenoot	Wat heb jij ermee gedaan?
B1-K1-W1: Stelt de opdracht vast			

Onderdeel	Vragen	Feedback van klasgenoot	Wat heb jij ermee gedaan?
B1-K1-W3: Levert een bijdrage aan het ontwerp			
B1-K1-W4: Bereidt de realisatie voor			

Onderdeel	Vragen	Feedback van klasgenoot	Wat heb jij ermee gedaan?
B1-K2-W1: Realiseert (onderdelen van) een product			
B1-K2-W2: Test het ontwikkelde product			

Onderdeel	Vragen	Feedback van klasgenoot	Wat heb jij ermee gedaan?
B1-K3-W2: Lever het product op			