Verantwoordingsverslag

# Inleiding

## Opgestelde leerdoelen:

Ik wil software kunnen opleveren wat qua niveau minimaal voldoet aan de eisen die worden gesteld in het opleidingsstatuut. Dit omdat ik vind dat mijn code-kwaliteit momenteel beneden het gemiddelde ligt van de groep en ik hier verandering in wil brengen.

Tijdens het project wil ik ook een planning kunnen maken of deel kunnen nemen aan een planning waarbij realistische mijlpalen worden gesteld. Als de mijlpalen niet (op tijd) worden behaald wil ik ervoor zorgen dat de planning op een correcte manier wordt bijgesteld, zodat we alsnog de beoogde mijlpalen kunnen halen.

## Kernkwaliteiten:

Kwaliteit: Creatief  
Valkuil: Besluiteloosheid  
Allergieën: Tunnelvisie  
Uitdaging: Knopen doorhakken

1. Geef een oordeel over de kwaliteit van de eindproducten die jullie hebben opgeleverd

3. Vergelijk je per competentie je ervaringen in het project met wat je hierover geleerd hebt in de courses. Geef hierbij aan:

- overeenkomsten tussen theorie (domein- en skillscourses) en praktijk (project). Gebruik hiervoor relevante begrippen uit de courses en OWE-beschrijving

- verschillen tussen theorie (domein- en skillscourses) en praktijk (project). Gebruik hiervoor relevante begrippen uit de courses en OWE-beschrijving

- wat volgens jou de belangrijkste factoren zijn die de kwaliteit van het eindproduct hebben beïnvloed

- hoe competent jij op dit moment bent t.a.v. deze competentie? Ga daarbij in op relevante inhoudelijke deskundigheid, procesmatige vaardigheden (samenwerking in de groep, persoonlijke eigenschappen) en gebruik van ondersteunende middelen (templates, tools)

- wat je in het volgende project weer net zo doen en waarom

- wat zou je het volgende project zeker niet net zo zou doen en waarom niet

Toon je oordeel aan door middel van een links en concrete situatiebeschrjvingen (STARR) zodat de lezer kan inzien dat je redenaties en waarnemingen hout snijden. Zorg dat je crossreferences met factsheet en andere documenten juist zijn.

Competenties

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| OSM |  |  |
| OSM-1 | Levert een bijdrage aan het plan van aanpak en kan deze verantwoorden. | • Vult disciplines, rollen en werkproducten in volgens een proces gebaseerd op scrum.  • Richt een het project aan de hand van de gegeven eisen of methode adequaat in.  • Stemt zijn eigen bijdrage aan het projectresultaat af met de rest van het team. Deze bijdrage wordt zichtbaar in de projectplanning.  • Bewaakt de voortgang van het project aan de hand van de in het plan van aanpak opgenomen planning en stuurt bij als dat nodig is (eigen bijdragen en bijdrage team).  • Stuurt actief en aantoonbaar het verloop van het project (voortgang en evaluatie) door gebruik te maken van de beheersfactoren. |
| OSM-9 | Voert zijn rol zoals deze in scrum beschreven staat correct uit. | • Werkt tijdens het programmeren indien wenselijk of noodzakelijk samen met andere leden van het team.  • Geeft, ontvangt en verwerkt feedback op zijn rol tijdens tussentijdse evaluaties zoals retrospectives.  • Schept aan het begin van het project aantoonbaar en actief voorwaarden voor een optimale interactie in het team.  • Analyseert de samenwerking in de groep, stuurt en analyseert interventies, om een groepsopdracht tot een goed einde te brengen.  • Gebruikt gesprekstechnieken correct in situaties zoals planningpoker, sprint reviews, code reviews en retrospectives |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| WOR |  |  |
| WOR-1 | Levert een bijdrage aan het plan van aanpak en kan deze verantwoorden. | Vult disciplines, rollen en werkproducten in volgens RUP/Scrum.  • Beargumenteert de bruikbaarheid van de ontwikkelmethodiek op grond van de specifieke eigenschappen van het project.  • Stemt zijn eigen bijdrage aan het projectresultaat af met de rest van het team. Deze bijdrage wordt zichtbaar in de projectplanning.  • Stuurt actief en aantoonbaar het verloop van het project (voortgang en evaluatie) door gebruik te maken van beheersfactoren  • Gebruikt een inschattingsmethode (FPA, Cosmic) voor de projectcomplexiteit en gebruikt die bij het opstellen van de projectplanning. |
| WOR-9 | Voert zijn rol zoals deze in RUP en/of Scrum beschreven staat correct uit | • Werkt tijdens het programmeren indien wenselijk of noodzakelijk samen met andere leden van het team.  • Geeft, ontvangt en verwerkt feedback op zijn rol tijdens tussentijdse evaluaties zoals retrospectives.  • Schept aan het begin van het project aantoonbaar en actief voorwaarden voor een optimale interactie in het team.  • Kan de samenwerking in een groep analyseren, bijsturen en zijn interventies analyseren om een groepsopdracht tot een goed einde te brengen. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IoT |  |  |
| IoT-8 | Past een prototypingmethodiek herkenbaar toe, met conceptontwikkeling en evaluatie | Stuurt actief en aantoonbaar het verloop van het project (voortgang en evaluatie) door gebruik te maken van de beheersfactoren. |
| IoT-10 | De student functioneert op professionele wijze in een team en in het contact met de opdrachtgeve | • Presenteert op de daarvoor aangegeven momenten (bijv iteratie-opleveringen, assessments, ICA-presents) de inhoud op een voor het publiek heldere en logische wijze en voldoet daarbij aan de checklist presenteren.  • Zet gespreksvaardigheden effectief in om doelen te bereiken, zowel in contact met de opdrachtgever als tijdens teamvergaderingen.  • Schept voorafgaand aan het project aantoonbaar en actief voorwaarden voor een optimale interactie in het team en levert de daarvoor gevraagde artefacten op.  • Geeft, ontvangt en verwerkt feedback op zijn rol en de door hem gemaakte producten dagelijks, en tijdens tussentijdse evaluaties zoals retrospectives,en feedbackrondes.  • Werkt samen met het team aan het best mogelijke resultaat, analyseert de samenwerking in een groep, stuurt bij en kan zijn interventies evalueren om een groepsopdracht tot een goed einde te brengen.  • Laat zijn professionele ontwikkeling zien aan de hand van relevante kritische situaties en reflectie op eigen handelen daarin |

Onderdelen die ik zelf gemaakt heb.

Onderdelen die andere gemaakt hebben.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Increment |  |  |
| 1 | PvA hfst 4 |  |
|  |  |  |

# Toelichting beslissingen individueel template

|  |  |
| --- | --- |
| Beslissingsnummer | Beschrijving |
| Rationele | Hier geef je aan waarom de beslissing relevant genoeg is om toe te lichten: wat wil je ermee aantonen? |
| Requirement | Op welke requirement heeft deze beslissing invloed? |
| Bron | Geef hier de link naar het diagram, de code, het artefact waarover de beslissing ging |
| Waarom | Waarom moest over dit onderwerp een besluit worden genomen?. |
| Alternatieven | Welke alternatieve opties waren er? |
| Afweging | Welke afwegingen tussen de opties kunnen een rol spelen? |
| Argumentatie | Welke argumenten hebben uiteindelijk geleid tot de gemaakte keuze? |

# Overzicht van feiten

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nummer | Link | Competentie | Beschrijving bijdrage |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |