

# Project Mediadeveloper

Periode 11  
Mobile App

## **Project Mediadeveloper (95313)**

### **Periode 11**



## **Project Mobile App**

Ontwikkelaars: A.Heerink, S.Janssen en P.J. van Steen  
Ontwikkeldatum : 25 januari 2012  
Bewerker: P.J. van Steen  
Mutatiedatum: 26 januari 2016

## ***Inhoudsopgave***

Inhoudsopgave .....	3
Project Mobile app .....	4
Algemene informatie project Mobile app .....	4
Keuze elementen project Mobile-App.....	5
Inleiding Project Mobile app .....	6
Achtergrond.....	6
Het project Mobile App: .....	7
De keuze procedure.....	7
Kerntaak project Mobile App .....	8
Peilingslijst.....	9



## Project Mobile app

### Begeleiderversie

Afdeling	ICT
Opleiding	Media Developer
Crebonummer	95313
Niveau + BOL/BBL	4 BOL
Startdatum in curriculum	1 februari 2016
Leerjaar	3
Periode	11
Week	5 t/m 14

## Algemene informatie project Mobile app

Tijd totaalproject	3 x 8 = 24 lesdagen (8 weken)		
Tijd deelprojecten / projectopdrachten	Lesdagen:	Naam deelproject:	
		1. n.v.t.	
Opbouw PR per lesdag	Project is over vijf werkdagen verdeel met 17 uur en 20 min per week		
	20 minuten	Project aansturing.	
	168 minuten	Project zelfstandig werken.	
	20 minuten	Project afsluiting.	
Serviceprogramma's (SP) bij dit project	SP	jQuery Mobile 1 t/m 8	
		Draaiboek PVB ¼	
Rol SLB	De SLB verzorgt de “algemeen ondersteunende serviceprogramma's”, formeert en stuurt de projectgroepen aan, houdt de vorderingen bij en accordeert de deelproducten.		
Rol Begeleider	Ondersteunt de studenten bij het zelfstandig werken en beheert het materiaal.		
Rol Specialist (docent)	Een specialist (docent) verzorgt de technische serviceprogramma's en accordeert deelproducten.		

## Keuze elementen project Mobile-App

ELEMENTEN	Categorie 1		Categorie 2		Categorie 3	
Eindproduct	Bekend		Deels bekend	x	Open	
Beroepssituatie	Eenvoudig		Samengesteld		Complex	x
Opdrachtgever (onderhandelen)	Geen		Begeleider school	x	Werkveld - uitvoering op school - uitvoering in werkveld	
Begeleiden	Gestuurd		Begeleid	x	Zelfstandig	
Tijdsduur	Minder dan 2 weken		4/8 weken	x	16 weken	
Aanpak	Gegeven		Deels gegeven / Deels eigen keuze	x	Keuzes maken	
Beoordeling	Product en Proces 40% + 60% = 100 %		Product en Proces 50% + 50% = 100 %	x	Product en Proces 70 % + 30% = 100 %	
Fasering	4 fasen		... fasen		6 fasen	x
Beoordelaars	Eigen begeleider	x	Opdrachtgever		Extern + Peer assessment	
Opleveren (eisen aan protocol)	Product af		Inwerking treden product	x	Presentatie	x
Vrijheid van plannen	Krijgt plannen		Deels zelf plannen	x	Vrijheid in plannen	
Literatuurstudie	Aangeboden		Deels zelf gezocht		Zelf gezocht	x
Ruimte	Lokaal volgens rooster	x	Keuze tussen lokalen		Vrije inloop	
Werkbezoek	Georganiseerd door school	x	Bedrijf		Meerdere bedrijven	
Soort project	Krijgt een project		Keuze tussen een aantal projecten	x	Zelf werven	
Verslaglegging	Notulen	x	Verantwoording startdocument	x	Einddocument	x
Samenstelling groep	2/3	x	3/4		3, als 3 niet mogelijk is 2 of 4	
Diversiteit	Elke groep hetzelfde project		Elke groep een ander project	x	Elke 2 groepen een ander project	x
Complexiteit (TGKIO)	Alles staat vast bv. budget	x	Tijdens project verandering in eisen		Tijdens project verandering in eisen	x
Casuïstiek	Afgebakende opdracht		Casus beroepscontext	x	Adviseringsopdracht Probleemoplossing	x

## Inleiding Project Mobile web app

Elk bedrijf wil tegenwoordig een Mobile Web Applicatie. Ook willen bedrijven dat hun webdevelopers kennis hebben van jQuery. In het komende project gaan jullie hiermee kennismaken. Je gaat met jQuery een mobile webapp maken.

## Achtergrond

Een toelichting over jQuery Mobile:

jQuery Mobile is een op javascript gebaseerde UI library, ontwikkeld door een tak van het jQuery team. jQuery Mobile biedt webdevelopers de tool om webapplicaties te ontwikkelen, die op alle (mobiele) platformen draaien binnen de browser.

jQuery en jQuery Mobile zijn 2 libraries die los van elkaar staan, hoewel jQuery Mobile veel functionaliteit van jQuery gebruikt. jQuery Mobile is een library die voorgeprogrammeerde UI opmaak en functionaliteit makkelijke implementeerbaar maakt. Alles is gemaakt om standaard html elementen doormiddel van 'touch' te bedienen. Dit betekent dus dat alle applicaties gewoon in HTML(5) opgemaakt worden en doormiddel van het "data-role" attribuut door het jQuery Mobile javascript van de opmaak en functionaliteit worden voorzien. Het toepassen van javascript is dus in eerste instantie niet nodig, maar kan wel worden toegepast voor zelf bedachte functionaliteit.

Je kunt je voorstellen wat de kracht is van een dergelijk library voor diegenen die zich meester hebben gemaakt van de webtalen, maar niet van de hogere programmeertalen en toch willen ontwikkelen voor mobiele applicaties. De leercurve is extreem laag en het grote voordeel is de schaalbaarheid en beheersbaarheid. Omdat zowel de ontwikkeltools als het platform gratis zijn, kunnen de ontwikkelkosten laag blijven.

Vanzelf komen we nu bij een probleem, als de applicaties binnen een browser draaien, zijn het dan wel native applicaties die als volwaardige 'apps' beschouwd worden? Webapps hebben geen toegang tot de extra functionaliteiten van een mobiel platform, zoals bijvoorbeeld de gps, navigatie, telefoonboek en het kompas. Triviale functionaliteit die een webapp zeer limiteert in de toepasbaarheid.

Ook voor dit probleem hebben ze een oplossing bedacht: Hybride apps. Met een tool als PhoneGap (<http://phonegap.com/>) is het mogelijk om deze webapplicaties in een schil te stoppen van platform specifieke code. Ook AppDeck (<http://www.appdeck.mobi/>) is zo'n omgeving. Hiervoor is wel een klein beetje maatwerk nodig per platform, maar dit is gemakkelijk onder de knie te krijgen. Het voordeel van een dergelijk hybride app is dat de ontwikkeltijd en kosten nog steeds laag liggen, maar de uiteindelijke app wel veel meer functionaliteit biedt.

## Het project Mobile App:

De bedoeling is dat jullie een mobiele webapplicatie bedenken met een uniek karakter. Dat is niet zo gemakkelijk! Wat zou je kunnen doen? Gezien je onlangs de BPV hebt afgesloten zou je je stagebedrijf kunnen raadplegen voor een idee voor een webapp. Ook kun je naar bestaande sites kijken en deze misschien geschikt maken voor het mobiele platform. Uiteraard kan je ook zelfs iets bedenken. De meest simpelste apps worden vaak het meest gewaardeerd. Je kunt ook iets verzinnen wat iets toevoegt aan je opleiding (bv. Rooster-App, Projectplanner-App een .....App) of een dagelijks probleem oplost. De eisen hieraan zijn niet echt vastgelegd. Wel moeten jullie bedenken dat de kracht van een App niet zit in de hoeveelheid functionaliteit, maar in de toepassing van het 'gemak' om functies uit te voeren.

Jullie moeten ook rekening houden met de platformen waar ze voor willen ontwikkelen. Wil je een app voor het android platform ontwikkelen, dan dien je vooral rekening te houden met de grote fragmentatie binnen het platform qua resoluties, versienummers en rekenkracht. Willen je een app voor het iOS platform ontwikkelen, dan moet je er rekening mee houden dat het platform alleen maar installatie van apps via de market toestaat (behalve bij een jailbreak) en de deployment ook via MAC OSX moet gebeuren.

## De keuze procedure

Na de themawEEK komen jullie met een voorstel voor een mobile app en een voorstel of jullie een webapp of een hybride app willen gaan bouwen. Tenslotte combineert de hybride app het beste van twee werelden. De basis is opgebouwd zoals een native app, daarnaast wordt een deel van de inhoud gevuld door een website. Dit geeft vrijheid en flexibiliteit van een webapp en de kracht en het gemak van de plaatsing in een store. Deze keuze baseren jullie op de functionaliteit van de te ontwikkelen app. Dit voorstel wordt door je vakdocent bekeken en bij goedkeuring gaan jullie deze bouwen.

De projectgroepen bestaan uit 2 personen en het project duurt 8 weken. Binnen het project zal heel sterk op procedure en documentatie gelet worden omdat dit voor het volgende project, de Proeve van Bekwaamheid, een wezenlijk onderdeel is. Als je slim bent leg je hier het raamwerk voor de MED PvB van kerntaak 1, 2 en 3.

De planning van dit project is hieronder beschreven.

KT	Uitdelen aan student	Starten	Inleveren*	Tijd	Dagen
1	25/29-1-2016	Ma 15-2-2016	Vr 26-2-2016	13:00	10
2	Ma 22-2-2016	Ma 29-2-2016	Wo 23-3-2016	13:00	17
3	Di 22-3-2016	Di 29-2-2016	Vr 1-4-2016	13:00	4

*\* Indien inleverdatum op vrijdag: AVANS-gangers donderdag inleveren!*

Je planning van de MED PvB KT1-KT2-KT3 in periode 12 is in grote lijnen hetzelfde als dit project. Probeer je dan ook aan dit schema te houden zodat je weet waar je bij de PvB P12 aan toe bent.

<b>Kerntaak project Mobile App</b>	
	B/G/BB
<b>Werkproces mediadeveloper (95313)</b>	
<b>Kerntaak 1: Ontwerpen van de applicatie, (cross)media-uiting of game</b>	
1-1 Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast	BB
1-2 Maakt een plan van aanpak	BB
1-3 Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document	BB
1-4 Maakt een technisch ontwerp	BB
1-5 Richt de ontwikkelomgeving in	BB
<b>Kerntaak 2: Realiseren van de applicatie, (cross)media-uiting of game</b>	
2-1 Legt een gegevensverzameling aan	BB
2-3 Realiseert een (cross)media uiting en/of systeem	BB
2-5 Test het ontwikkelde product	BB
2-6 Optimaliseert de game of (cross)media-uiting	BB
2-7 Bewaakt de voortgang en evalueert het project	BB
<b>Kerntaak 3: Implementeren van de applicatie of (cross)media-uiting</b>	
3-1 Maakt of levert een bijdrage aan het implementatieplan	BB
3-3 Implementeert een applicatie of (cross)mediauiting en/of -systeem	BB
3-4 Evalueert een implementatie	BB

BB = Beroepsbekwaam