

Kantooromgeving FriendFace met Win- dows Server

Leerjaar 1, Periode 2, Project 4

Alfa-college © 2016

Auteur: Giovanni Timmermans & Rob Sieljes
Projectverantwoordelijke: Giovanni Timmermans & Rob
Sieljes

Samenvatting

In dit project leer je een kantooromgeving in te richten met Windows Server. Met deze omgeving zorg je voor centrale opslag en gebruikers. Hierin denk je aan alle facetten die bij je beroep horen: hardware, software, netwerken en beveiliging. Na het ontwerpen maak je een testplan waarin je het ontwerp test op functionaliteiten.

Inhoudsopgave

1	Introductie	3
1.1	Reden achter dit project	3
1.2	Kerntaken en werkprocessen	3
1.3	Thema	3
1.4	Doelstellingen	3
1.5	Voorkennis	4
1.6	Versiebeheer	4
2	Beoordeling	5
2.1	Algemeen	5
2.1.1	Beoordelingspunten die niet van toepassing zijn	5
2.2	Vakbeoordeling	5
2.3	Cesuur	6
2.4	Herkansingsmogelijkheden	6
3	Globale planning	7
3.1	Beschikbare tijd	7
3.2	Overzicht	7
4	Literatuur en programmatuur	8
4.1	Verplichte leerstof	8
4.2	Naslagwerk	8
4.3	Programmatuur	8
4.4	Voorbeelden / presentaties	8
A	Casus Start-up Friendface	9
A.1	Logboek	9
A.2	Inleiding	9
A.2.1	De opdracht	9
A.3	Dit project stap voor stap	9
A.4	Op te leveren producten	10
A.5	Tips	10

Lijst van tabellen

1.1	Versiebeheer	4
2.1	Beoordelingspunten die niet van toepassing zijn	5
2.2	ICT vakken die van toepassing zijn	5
3.1	Globale planning	7

1.1 Reden achter dit project

Als ICT Beheerder is het belangrijk om omgevingen in te kunnen richten en daarbij een testplan te schrijven. Je zorgt ervoor dat je de wensen van de klant in kaart hebt gebracht, die je uiteindelijk ontwerp in een technisch ontwerp. Om te testen of alles werkt, maak je een testplan. Dit testplan is ervoor om te controleren of de beloofde functioniteiten ook daadwerkelijk aanwezig zijn en werken.

1.2 Kerntaken en werkprocessen

De volgende kerntaken en werkprocessen uit het kwalificatiedossier ICT Beheerder zijn van toepassing op dit project:

- Kerntaak 1: Ontwikkelen van (onderdelen van) informatiesystemen
 - Werkproces 1.1: Stelt de vraag en/of informatiebehoefte van de opdrachtgever vast
 - Werkproces 1.2: Levert een bijdrage aan het maken van een functioneel ontwerp
 - Werkproces 1.3: Maakt een technisch ontwerp

1.3 Thema

Het inrichten van een kantooromgeving met behulp van Windows Server.

1.4 Doelstellingen

In dit project leer je:

- Projectmatig werken
- Een serveromgeving inrichten
- Nadenken over gebruikers en rechten

- Samenwerken
- Een technisch ontwerp aan de hand van een functioneel ontwerp maken
- Een testplan schrijven

1.5 Voorkennis

Voor dit project heb je:

- Projectkennis nodig
- Kennis van Windows Server 2008 nodig
- Kennis van Hardware nodig
- Kennis van Software nodig
- Kennis van netwerken nodig

1.6 Versiebeheer

Datum	Auteur	Opmerkingen
05-11-2015	Rob Sieljes / Giovanni Timmermans	Eerste versie
23-01-2016	Rob Sieljes / Giovanni Timmermans	Tweede versie

Tabel 1.1: Versiebeheer

2 Beoordeling

2.1 Algemeen

Voor dit project wordt het projectbeoordelingsformulier N4 gebruikt.

2.1.1 Beoordelingspunten die niet van toepassing zijn

De punten zoals genoemd in tabel 2.1 zijn voor dit project niet van toepassing.

Beoordelingspunt	Opmerkingen
2.1 - 2.3	Oriëntatiegesprek, bespreking Functioneel Ontwerp & bespreking Visueel Ontwerp
3.1 - 3.5	Eindpresentatie
5.1 - 5.3	Werkplaatsbeoordeling
6.1 - 6.3	Oriëntatieverslag
7.1 - 7.3	Functioneel Ontwerp
8.1 - 8.5	Visueel Ontwerp
11.1 - 11.8	Realisatie

Tabel 2.1: Beoordelingspunten die niet van toepassing zijn

2.2 Vakbeoordeling

De ICT vakken zoals genoemd in tabel 2.2 zijn voor dit project van toepassing.

Vak
Server
Datacommunicatie
Skills
HTML
Linux

Tabel 2.2: ICT vakken die van toepassing zijn

2.3 Cesuur

Voor dit project kun je maximaal 25 punten halen. De cesuur is 22 punten. Je moet dus minimaal dat aantal punten halen om het project met een voldoende af te ronden. Daarnaast moet je alle ICT vakken met een voldoende afronden.

2.4 Herkansingsmogelijkheden

Ieder onderdeel van het project mag je eenmaal herkansen. Van de ICT vakken mag je per periode van 10 weken twee vakken herkansen.

Globale planning

3.1 Beschikbare tijd

Voor dit project hebt je 3 weken de tijd.

3.2 Overzicht

Tabel 3.1 toont het weekoverzicht van dit project.

Neem deze planning over in je agenda!

Week	Activiteit
1	Kick-off
	Lees het Functioneel Ontwerp en alle documenten goed door
	Maak het Technisch Ontwerp en lever hem in
	Logboek bijhouden
2	Maak je Testplan en lever hem in
	Richt de testomgeving in
	Logboek bijhouden
3	Testen met de opdrachtgever
	Ontwerp je testplan
	Logboek bijhouden

Tabel 3.1: Globale planning

Literatuur en programmatuur

4.1 Verplichte leerstof

- Dit projectboek
- Windows Server boek
- Datacommunicatie boek
- Skills lessen
- Project documenten op actie (Oriëntatiesverslag, Functioneel ontwerp, Technisch ontwerp, Testplan)
- Checklist documenten op actie

4.2 Naslagwerk

N.v.t.

4.3 Programmatuur

- VirtualBox
- Windows Server 2008
- Windows 10
- Office 2013
- Visio 2013

4.4 Voorbeelden / presentaties

Voorbeelden, presentaties, handleidingen en checklists zijn te vinden na de les op de “Actie” website.

Casus Start-up Friendface

A.1 Logboek

Iedere les, en bij alles wat je doet moet je je logboek bij houden. Daarin schrijf je wat je hebt gedaan en hoeveel tijd dat je heeft gekost. Wees hierin specifiek en duidelijk. Noem alle onderdelen.

A.2 Inleiding

Het bedrijf "FriendFace", onder leiding van mevr. Fouchier is in januari 2015 opgericht en is gespecialiseerd in het ontwerpen van maskers. Het bedrijf is begonnen als ZZP onderneming, maar groeit nu erg hard. Het bedrijf heeft nu al meerdere werknemers. Ze bevinden zich in een kantoor in Hellendoorn.

Omdat het bedrijf is begonnen als zelfstandige onderneming, is er nog niet nagedacht over kantoorinrichting. Ze hebben "8086" gevraagd om het kantoor in te richten.

A.2.1 De opdracht

Je hebt van je werkgever dhr. Sieljes de opdracht gekregen om samen met je collega het kantoor van 'FriendFace' in te richten met een centrale server en alles wat erbij hoort. De opdrachtgever heeft al een onderzoek door een derde partij laten doen, hieruit is een Functioneel Ontwerp ontstaan.

A.3 Dit project stap voor stap

Hieronder staan de stappen die je doorloopt om deze opdracht uit te voeren.

1. Allereerst ga je kijken naar het ontwikkelde Functioneel Ontwerp. Je kijkt goed welke functionaliteiten er zijn en overlegt eventueel nog met je opdrachtgever.
2. Met deze functionaliteiten maak je een Technisch Ontwerp.
3. Als het Technisch Ontwerp is goedgekeurd, kun je het testplan maken. Dit testplan ga je samen met je opdrachtgever & werkgever opleveren, dus: Testen. Hier heb je ook een testomgeving voor nodig.

4. Belangrijk: Gebruik de checklists, doe deze ook bij elk verslag dat je inlevert!

Het project is geslaagd als alle producten voldoende zijn. Zoals je ziet, hoef je dus geen realisatie te maken.

A.4 Op te leveren producten

- Technisch ontwerp
Denk aan:
 - Logisch netwerkschema (met IP adressen)
 - Beveiliging
 - Plattegrond
 - Rechten tabel (rechten bij gedeelde mappen, zie Organogram)
- Testplan
- Testomgeving
 - Een fysieke server (op de school PC)
 - Een virtuele client (op je eigen laptop)

A.5 Tips

- Plan goed, je hebt maar drie weken. Testen kost veel tijd, dit moet je inplannen met je werkgever!
- Gebruik de checklists en de stap-voor-stap handleidingen!
- Controleer alle verslagen voordat je ze door de docent laat nakijken!
- Bekijk nog eens goed het beoordelingsformulier!
- Controleer of alle functionaliteiten terugkomen in het Technisch Ontwerp.