



Mission to Mars

Beroeps1



Agenda

Het vak BEROEPS

Werkprocessen

Briefing: Mission to Mars

MoSCoW

Projectplan

Groepsindeling

Aan de slag

Het vak BEROEPS

WAT: Bij het vak BEROEPS worden de kennis en vaardigheden uit alle andere vakken geïntegreerd

Waarom: Het vak leidt op voor de stage, het beroepsexamen en de beroepspraktijk

WIE/HOE: Studenten werken in individueel of in projectteams als 'opdrachtnemer'..

Docenten nemen de rol in als opdrachtnemer / 'klant'.

Projecten worden beoordeeld op **werkprocessen**

Kerntaken en werkprocessen

Kerntaak 1 - Ontwerpt software

Plant werkzaamheden en bewaakt de voortgang

Ontwerpt software

Realiseert (onderdelen van) software

Test software

Doet verbetervoorstellen voor de software

Kerntaken en werkprocessen

Kerntaak 2 - Werkt in een ontwikkelteam

Voert overleg

Presenteert het opgeleverde werk

Reflecteert op het werk

Mission to Mars





Mission to Mars – briefing (5x W +h)

WAT: 'Ontwikkel een inflight-entertainmentsysteem voor reizen naar de maan en Mars.

Waarom: Tijdens een lange ruimtereis wil je je niet vervelen. Deze interactieve applicatie moet afleiding en informatie bieden zodat de ruimtereiziger een plezierige en onvergetelijke ruimtereis beleeft.

Mission to Mars – briefing

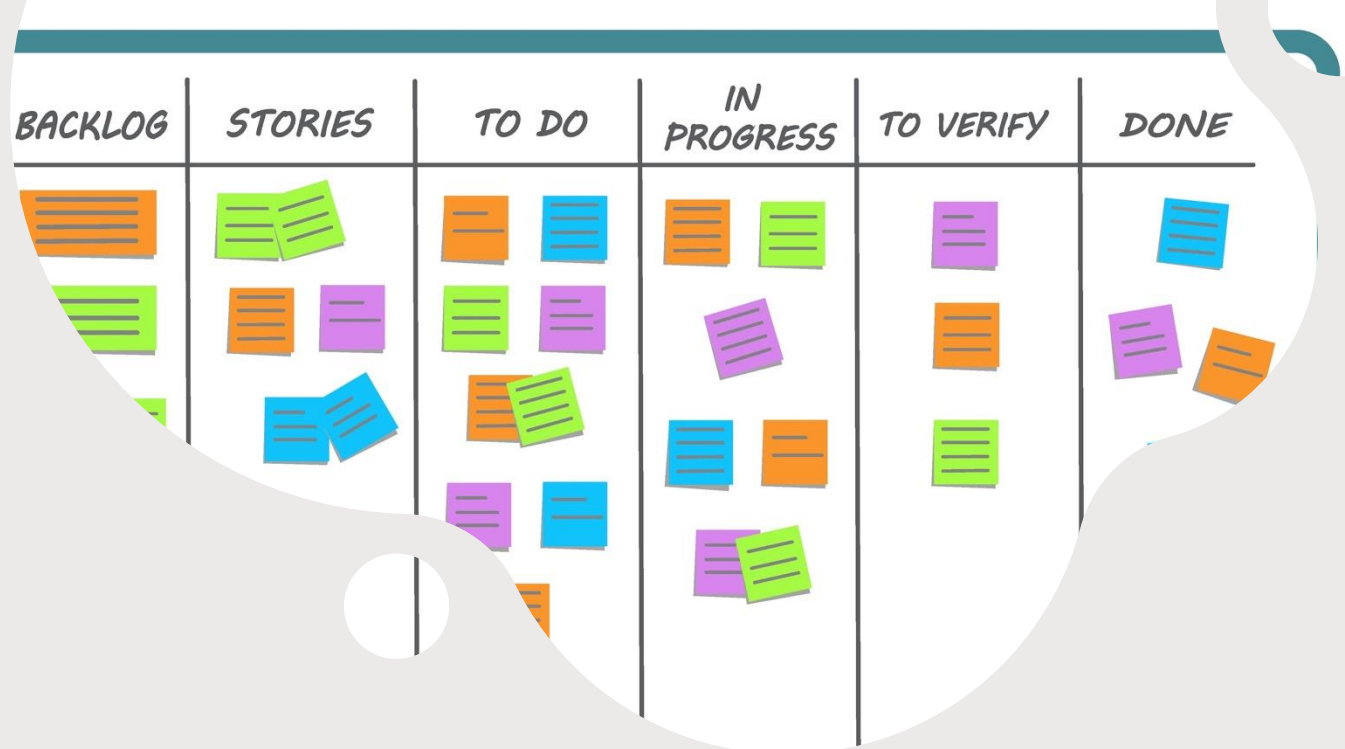
WIE: De doelgroep zijn ruimtetoeristen. Dit zijn mensen met veel geld, ze zijn avontuurlijk ingesteld en hebben vaak veel interesse in ruimtevaart en wetenschap. Ze zijn vaak gewend om moderne applicaties te bedienen.

Projectteam: groepen van drie developers. Groepen zijn gemaakt door docenten.

Opdrachtgever: UISA United International Space Agency



Mission to Mars – briefing



WANNEER: Tijdens Beroeps en online. Deadline: 18 Januari. Doorlooptijd 6 weken.

HOE: Agile projectmanagement. HTML5, CSS3, Javascript 6. PHP en database mag, hoeft niet.

MoSCoW Prioritization



Must-have:
Critical requirements.
If missed, project is incomplete.



Should-have:
Important requirements, but not essential for product's functionality.



Could-have:
Non-essential requirements.
Nice to have, but have a small impact if left out.



Won't-have:
Out of scope for the current sprint, but might be a higher priority later.



Must-haves

Een verzorgd en compleet projectplan

De applicatie staat online.

Gebruikers kunnen alle informatie en entertainment makkelijk vinden.

De applicatie heeft een consistente user-interface

Should haves

De applicatie is gebruiksvriendelijk en voorziet de ruimtetoerist van kennis en afleiding door gevarieerd entertainment en informatie

De applicatie is aantrekkelijk en sluit aan bij de doelgroep.

Er is voldoende gevarieerde content.

Could haves

Een dynamische website met veel gevarieerde content.

De applicatie heeft een aantrekkelijke, consistente gebruikersinterface en stimuleert de gebruiker om de applicatie meer te benutten.

Won't have

Browser functionaliteit

Een fysiek toetsenbord.

Loginsysteem

Wifi/Internet, dus geen contact met
Spotify en youtube



Deliverables & Specs

Je levert de volgende onderdelen op:

1. Projectplan (Word-document inleveren in Teams)
2. Prototype (JPG-documenten inleveren in Teams)
3. Interactieve applicatie (11 webpagina's – uploaden met FTP op de webserver + URL inleveren in Teams)
4. Reflectieverslag (Word-document inleveren in Teams)

Planning / Fasering

Fase	Doorlooptijd	Activiteit	Uitkomst
1 — <i>Onderzoek</i>	1 week	Onderzoek, maken PVE, projectplan	Case Study, PVE Projectplan (in Nederlands)
2 — <i>Prototyping</i>	1 week	Het maken van een visueel interactief ontwerp	Interactief werkend prototype (in figma)
3 — <i>Creatie</i>	3 weken	Programmeren en overleg	Eindproduct
4 — <i>Implementatie</i>	1 week	Opleveren aan klant	Presentatie
5 — <i>Recap</i>	1 week	Reflectie	Projectdocumentatie, evaluatie

Projectgroepen: Mission to Mars



Opdracht 1

‘Maak het
projectplan.’

