



Beroepsproject

Vak: Beroepsproject – Ambitieproject

Jaargang: 2019-2020

Opleiding: Applicatieontwikkelaar & Gamedeveloper

Planning: Semester 1, Periode 1 en 2

# Inleiding

Je bent aan de slag gegaan met het vak Beroepsproject in het derde jaar. Dit project loopt tot aan je examen, over een half jaar. We noemen dit het Ambitieproject, omdat jouw ambities voor de toekomst centraal staan.

We gaan het project definiëren, aan de hand van drie centrale vragen:

1. Waar werk jij over 5 jaar en wat doe je dan? (Denk ook buiten de lijntjes van school: c++, C#, accountmanager, ict-architect, UI-specialist - het mag allemaal)
2. Wat kun je dit half jaar doen om dat doel dichterbij te brengen? (Cursus, theorie, vaardigheden, inhaallessen...)
3. Wat moet je doen om je examen te halen? Welke werkprocessen uit het kerntakendossier heb je onder de knie voor je examen?

## Vooraf

**Samenstelling van vakken**

Je ambitieproject realiseer je tijdens de volgende vakken:

* Beroepsproject
* Je keuzedeel
* Les Loopbaan en Burgerschap

Dit betekent dat je veel tijd hebt om aan je project te werken en je kunt – doordat we vakken combineren – meerdere vliegen in één klap slaan.

**Je werkt in scrum, iedere sprint duurt 3 weken. Je burndownchart en logboek houd je steeds netjes bij**

## Sprint 1 – Brainstormen en oriënteren

##### Doel van deze fase

* **Je gaat onderzoeken wat je sterke kanten zijn door een persoonlijkheidstest uit te voeren en daarop te reflecteren,**
* **Je gaat je Kerntakendossier lezen en daar op reflecteren**
* **Je gaat inventariseren waar er nog achterstanden zijn in werk**

**Producten:**

* Reflecties op zelfonderzoek
* Uitgewerkte projectopzet
* Logboek met weekactiviteiten

## Sprint 2 – PROJECTPLAN SCHRIJVEN

##### Doel van deze fase

Je maakt een projectplan conform de eisen van het examen. Als je dit afgerond hebt, dan leg je het voor aan een ervaren professional. Die mag overal werken. Je gaat feedback vragen voor je plannen en je ambities.

**Producten:**

* Persoonlijk ontwikkelplan
* Plan van aanpak/GDD
  + Inclusief FO en TO
* Verslag van je bezoek aan de professional
* Logboek met weekactiviteiten

## Sprint 3-4– REALISATIE in drie iteraties

##### Doel van deze fase In deze fase werk je aan je project. Je doet dit in drie fases of iteraties, als je project kleiner is. Je levert deelproducten steeds op aan medestudenten.

Sprint 5 – TESTEN en pre-pitch

In deze sprint test je jouw product en verwerk je alle vragen, opmerkingen en andere feedback van medestudenten, docenten en andere professionals.

* Je software
* Alle documentatie in concept, conform de eisen, waaronder jouw reflectieverslag
* Pre-pitch
* Logboek met weekactiviteiten

## Sprint 6 – OPLEVEREN

##### Doel van deze fase

Je levert je project op aan je klas, en docenten. Uiteraard laat je je product ook aan de professional zien die je sprak.

**Producten:**

* Je software
* Alle documentatie klaar, conform de eisen, waaronder jouw reflectieverslag
* (Beeld)verslag van de release/presentatie
* Logboek met weekactiviteiten

# Competenties

* Alle werkprocessen

# Wat ga je leren?

## Leerdoelen

* Je kunt reflecteren op de kwaliteiten van een beginnend beroepsbeoefenaar
* Je kunt een website of game samenstellen en daarin behaalde leerdoelen aantonen

# Product

## Eisen & specificaties

##### Functionele eisen

* **Alle functionele eisen zijn te relateren aan je FO en TO of GDD**
* **Je product is getest en werkt** 
  + **We willen graag je testrapporten zien**
* **Je product is online beschikbaar of downloadbaar**

## Beoordelingscriteria

Je toont de kwaliteit van dit beroepsproject alsvolgt aan:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | telt | N O V G |
| Alle documentatie is compleet, inclusief een (beeld)verslag van je presentatie. | ¼ |  |
| Je POP | ¼ |  |
| Eindproduct en de presentatie (cijfer door docent, advies van ander team kan meewegen)) | ¼ |  |
| Jouw reflectie (cijfer door docent) | ¼ |  |

N= Niet of bijna niets. O = Wel wat gedaan, maar onvoldoende, V = Voldoende, gedaan wat gevraagd G = Goed, meer gedaan dan de opdracht

Let op: de criteria voor Klantcontact & Verkoop kun je terugvinden in de bijbehorende lesbrief

## Waar moet je het inleveren?

Je kunt werk inleveren bij de docent, overleg met hem of haar hoe het aangeleverd moet worden (E-mail, cloud, WeTransfer)

# Toets

Er zijn geen toetsen voor dit beroepsproject

# Beoordeling

Je krijgt een cijfer op basis van de beoordelingscriteria. Deze worden gemiddeld.

# Planning

Er zijn voor dit project in totaal 16 weken

* Sprint 1 duurt 3 weken,
* Sprint 2 duurt 3 weken,
* Sprint 3 - 5 duren 2 tot 3 weken
* Sprint 6 duurt 3 weken,

# Bronnen

Waar is informatie te vinden? Je bent deze periode vooral zelf aan het onderzoeken hoe je de producten kunt samenstellen, programmeren en produceren. Waar nodig organiseren we soms korte colleges.