

Deel 4

Beschrijving van de Onderwijseenheden

Beschrijving Onderwijseenheden Propedeusefase

Beschrijving Onderwijseenheden Hoofdphase

Beschrijving Integrale toetsen

Inhoud

<i>Redesign</i>	3
Onderwerpen die aan bod komen:	3
Toetscriteria Redesign:.....	6
<i>Wiki</i>	12
Onderwerpen die aan bod komen:	12
Toetscriteria WIKI:	14
<i>Remediate</i>	18
Onderwerpen die aan bod komen:	18
Toetscriteria Remediate:	21
<i>Immersive Space</i>	26
Onderwerpen die aanbod komen:	26
Toetscriteria Immersive Space:	29
<i>Portal</i>	32
Onderwerpen die aan bod komen:	33
Toetscriteria Portal:	36
<i>Direct e-mail</i>	42
Onderwerpen die aan bod komen:	42
Toetscriteria Direct Email:	44
<i>C-propedeuseproject</i>	48
<i>Website Development</i>	49
Onderwerpen.....	49
Mogelijk bewijsmateriaal.....	49
Toetscriteria Website Development:	52
<i>Embedded Application</i>	56
Toetscriteria Embedded Applications:.....	59
<i>Databases & Applications</i>	62
Onderwerpen.....	62
Toetscriteria Databases & Applications:.....	65
<i>Product Quality</i>	73
Onderwerpen.....	73
Toetscriteria Product Quality	76
<i>ICT-Infrastructuur</i>	81
Onderwerpen.....	81
Mogelijk bewijsmateriaal.....	81
Toetscriteria ICT-Infrastructuur	84
<i>Game Development</i>	88
Onderwerpen	88
Mogelijk bewijsmateriaal	88
Toetscriteria Game Development	91
<i>I-propedeuseproject</i>	95

Redesign

Versie DEF Excie 2011-08-24

<i>Titel OWE</i>	<i>Redesign</i>		
Doelgroep	Studenten C-propedeuse voltijd en deeltijd		
Centrale beroepstaak	Het ontwikkelen van Merk Ik. Dit proces zowel analoog als digitaal in kaart brengen.		
(Beroeps) Producten	1. Digitaal werkboek waarin opdrachten, analyses, research en oefeningen zijn verwerkt 2. Analoog werkboek 3. Digitaal Magazine 4. Merk-Ik :Pitch. 5. Blog		
Opleiding	Communicatievariant van de opleidingen BI (BIM), CMD		
Studiepunten, Studielast	7,5		
Samenhang	Deze course vormt samen met de courses Wiki, Remediate en Immersive Space de voorbereiding op het Propedeuseproject		
Ingangseisen m.b.t. tentamens	-		
Algemene omschrijving	<p>Op basis van ontwerpmethodiek en ontwerptheorieën ontwerp je op gestructureerde wijze je eigen Merk-Ik.</p> <p>Naar aanleiding van een analyse van jezelf maak je een Magazine van je eigen merk, waarbij je je inspiratiebronnen, ideeën, ontwerpvarianties, ontwerpverantwoordingen en afwegingen vastlegt in een Moleskin / Werkboek. In je digitale werkboek verwerk je opdrachten, research en oefeningen. Verder ontwikkel je kennis en visie op gangbare ontwerptheorieën. Ook werk je aan een goede beroepshouding. Via social media maak je je ontwerpproces inzichtelijk. Je reflecteert op eigen wijze op aangeboden lesmateriaal, eigen inspiratiebronnen en je eigen werk. Je bevordert je eigen deskundigheid t.a.v. beheersen van software.</p> <p>Onderwerpen die aan bod komen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merkanalyse en merkontwikkeling • Creativiteitstechnieken • Zelfanalyse • Ontwerpprincipes • Typografie, kleur, compositie 		
Competenties	Analyseren, ontwerpen, realiseren, communiceren, beheren en zelfsturing en reflectie		
Beoordelingscriteria	<i>IndicatorID</i>	<i>Indicator omschrijving</i>	<i>Toelichting</i>
Indicatoren /	Analyseren & Onderzoeken niveau 1		
	Ana1.1	Analyseert een bestaand (wereld)merk op de	Analyse-

eisen aan de OWE		volgende aspecten: merkdoelgroepen, merkmodel, merkpositionering, merkinnerlijk, merkuitelijk, merkgedrag, beeldtaal (kleur, compositie, fotografie, typografie) van designdragers en weet de essentie te benoemen.	<i>rapport</i>
	Ana1.2	Analyseert merkinnerlijk (merkvisie, merkmissie, merkwaarden, merkpersoonlijkheid, merkbeloofte, merk-kernconcept) voor zijn eigen, persoonlijke merk, 'Merk-IK'	
	Ana 1.3	De student kan meerdere concepten ontwikkelen voor het ontwerpen van (interactieve) merkervaringen op strategisch niveau.	
Ontwerpen niveau 1			
	Ont1.1	De student kan naar aanleiding van zelfonderzoek een eigen visuele merkidentiteit creëren.	<i>Analoog Werkboek, Digitaal werkboek, Opdrachten</i>
	Ont1.2	De student kan divergerend, convergerend en verschuivend denken en toont dit aan d.m.v. zijn moleskin / logboek waarin het hele ontwerpproces wordt vastgelegd en verantwoord. Het logboek bevat: <ul style="list-style-type: none"> • Inspiratiebronnen • Mindmapping • Brainwriting exercities • Moodboards • Ontwerpschetsen • Meerdere oplossingen voor deelontwerpproblemen ontwikkelen en beargumenteerde keuzes tonen (voorzien van bronvermeldingen) • Oefeningen • Research • Opdrachten 	
	Ont 1.3	De student kan op zelfstandige wijze de basisvaardigheden verwerven voor ontwerptools als <i>Photoshop, Illustrator en Indesign</i>	
Realiseren niveau 1			
	Rea.1.1	Realiseert een Merk Ik magazine met een eigen uitstraling	

	Rea 1.2	Realiseert het digitale magazine met in acht neming van de verschillende ontwerpprincipes tav Typografie, gestalt, kleur.	
	Rea 1.3	Leveret het magazine volgens de digitale richtlijnen van de drukkerij aan	
	Rea 1.4	Realiseert een digitaal werkboek met daarin opdrachten, oefeningen, en research	
	Rea 1.5	Realiseert minstens 3 digitale onderdelen voor eigen huisstijl aan.	
	Rea 1.6	Realiseert gedurende gehele course posts op eigen blog	
Communiceren niveau 1			
	Com1.1	Geeft een creatieve Pitch van zijn eigen 'Merk-IK' "Het in tien minuten bereiken van onsterfelijkheid"	<i>Presentatie</i>
	Com1.2	Past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling.	
Beheren niveau 1			
	Beh. 1.1	Het op gestructureerde manier opzetten van documenten en beheren van mappen	Beheert op en heldere en overdraagbare manier documenten en mappen.
	Beh. 1.2.	Het beheren en generen van content blog twitter en andere platforms naar keuze	
Zelfsturing en reflectie niveau 1			
	Refl. 1.1	Verantwoordt eigen handelen, ontwerp en leerproces	Ontwikkelt een proffesionele werkhouding
	Refl. 1.2	Bevordert eigen deskundigheid	
	Refl. 1.3	Reflecteert op aangeboden en zelf gevonden materiaal en verwerkt deze in een eigen opinie.	

Tentaminering	Deeltentamens / toetsvorm	Eisen en compensatiemogelijkheden	Weging	Frequentie (deel) tentamens per jaar
	Werkboek analoog	>=5.5	1	2x
	Werkboek digitaal	>=5.5	1	2x
	Magazine	>=5.5	1	2x
	Blog	>=5.5	1	2x
	Presentatie	>=5.5	1	2x
Verplichte literatuur	<ul style="list-style-type: none"> • Studiehandleiding Redesign • Brand Design door Ruud Boer (Boek) - ISBN 9789043019309 • Creativiteit HOE? ZO!; Byttebier I. ISBN: 90-209-5017-7 • Universele ontwerpprincipes; William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler. ISBN 9789063692292 			
Aanbevolen literatuur				
Software	Photoshop, Illustrator, Indesign CS5 , Wordpress			
Overig materiaal	www.personaldna.com			
Activiteiten	<ul style="list-style-type: none"> • Het analyseren van een bestaand merk aan de hand van een merkmodel en het ontwikkelen van een eigen MERK-IK. • Op basis van verschillende invalshoeken een zelfanalyse doen en dit vertalen naar concepten, beelden, iconen, typografie, kleur, compositie. • Het beargumenteerd verantwoorden van ontwerpkeuzes.. • Het ontwikkelen van vaardigheden mbt ontwerptools als Photoshop, Illustrator en Indesign. • Bloggen • Bijhouden van digitaal werkboek • Presenteren 			
Werkvormen	Theorielessen, practica, presentaties, lezingen en excursies			
Les- / Contacturen	VT regulier: 3 dagdelen à 4 lesuren VT verkort: 2 dagdelen à 4 lesuren DT: 1 dagdeel à 5 lesuren			
Onderwijsperiode	VT regulier: blok 1 (september-instroom) of blok 3 (februari-instroom) VT verkort: blok 1 (september-instroom) of blok 3 (februari-instroom) DT: blok 1 en 2			
Maximum aantal deelnemers	nvt			

Toetscriteria Redesign:

Toetsmoment 1: Werkboek analoog			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		

Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana1.2	Analyseert Merk-IK op de volgende aspecten <ul style="list-style-type: none"> • Merkinnerlijk • Merkvisie • Merkmissie • Merkwaarden • Gewenste merkpersoonlijkheid • Merkbeloofte • Merk-kernconcept • Merkuiterlijk • Zintuiglijke typering • De taal van het merk • Merkiconen • Merkgedrag • Producten en diensten • Externe communicatie • Interne communicatie • Het bedrijf achter het merk • Orkestratie: 	Door middel het opsporen van inspiratie het maken van schetsen het verzamelen van ideeën analyseert de student zijn persoonlijke "Merk-IK" Literatuur Ruud Boer Branddesign.	34%
Ont1.1	De student kan naar aanleiding van zelfonderzoek een eigen visuele merkidentiteit creëren.	Door middel van ideeën op papier te krijgen en deze te onderzoeken kan de student zijn ontwerpproces inzichtelijk maken. De student streeft naar een optimale vertaling van zijn gedachten naar beelden	22%
Ont1.2	De student kan divergerend, convergerend en verschuivend denken en toont dit met zijn moleskin / logboek aan en digitala werkboek	De student toont aan hij divergerend en convergerend zodat hij op een geheel eigen wijze zijn ideeën en concept kan ontwikkelen en uitwerken.	40%
Ont.1.3	De student kan op zelfstandige wijze de basisvaardigheden verwerven voor ontwerptools	De student is in staat om te werken met verschillende ontwerpstechnieken. Zoals daar zijn. Mindmaps , moodboard, aantekening schetsen en aantekeningen	4%
Toetsmoment 2: Werkboek digitaal			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana1.1	Analyseert een bestaand (Dutchdesign)merk op de volgende aspecten <ul style="list-style-type: none"> • Merkinnerlijk • Merkvisie • Merkmissie • Merkwaarden • Gewenste merkpersoonlijkheid • Merkbeloofte • Merk-kernconcept • Merkuiterlijk • Zintuiglijke typering • De taal van het merk 	De student is in staat op een eigen manier een merkanalyse uit te voeren. Daarvoor heeft hij Hoofdstuk 2 t/m 5 bestudeerd. Deze kennis verwerkt hij voor de Dutchdesign analyse. De student analyseert en heeft een idee wat Dutchdesign inhoudt.	15%

	<ul style="list-style-type: none"> • Merkiconen • Merkgedrag • Producten en diensten • Externe communicatie • Interne communicatie • Het bedrijf achter het merk • Orkestratie 		
Ana1.2	<p>Analyseert Merk-IK op de volgende aspecten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merkinnerlijk • Merkvisie • Merkmissie • Merkwaarden • Gewenste merkpersoonlijkheid • Merkbeloofte • Merk-kernconcept • Merkouterlijk • Zintuiglijke typering • De taal van het merk • Merkiconen • Merkgedrag • Producten en diensten • Externe communicatie • Interne communicatie • Het bedrijf achter het merk • Orkestratie: 	<p>Door middel van ideeën op papier te krijgen en deze te onderzoeken kan de student zijn ontwerpproces inzichtelijk maken. De student streeft naar een optimale vertaling van zijn gedachten naar beelden</p>	15%
Ont1.1	<p>De student kan naar aanleiding van zelfonderzoek een eigen visuele merkidentiteit creëren.</p>	<p>De student is in staat om een eigen merkidentiteit te realiseren die bij hem past. Zijn merkidentiteit verwerkt hij duidelijk zichtbaar in alle portfolio producten.</p>	7%
Ont1.2	<p>De student kan divergerend, convergerend en verschuivend denken en toont dit met zijn moleskin / logboek en digital werkboek aan.</p>	<p>Door middel van ideeën op papier te krijgen deze ook digitaal te verwerken. Door middel van onderzoeken kan de student zijn ontwerpproces inzichtelijk maken. De student streeft naar een optimale vertaling van zijn gedachten naar beelden</p>	12%
Ont1.3	<p>De student kan op zelfstandige wijze de basisvaardigheden verwerven voor ontwerptools.</p>	<p>De student is in staat om te werken met verschillende ontwerpstechnieken. Zoals daar zijn. Mindmaps , moodboard, aantekening schetsen en aantekeningen</p>	15%
Rea 1.4	<p>Realiseert een digitaal werkboek met daarin opdrachten, oefeningen, en research</p>	<p>In je digitale werkboek verwerk je de opdrachten en oefeningen: Research en analyse: Personal DNA 100 vragen 10 antwoorden Lea Lea 1 & 2 Merken/Mensenmerkanalyse/MERK-IK analyse Doelgroepomschrijving/persona's Concept MERK-IK</p> <p>Tutorials: 1. Illustrator 2. Photoshop 3. Indesign</p> <p>Illustrator opdrachten: 1. Blackboxes 2. Huisstijl: Logo, visite, favicon, header voor blog 3. Een dag in merken</p>	10%

		<ul style="list-style-type: none"> 4. Typografieopdrachten onder andere het verwerken van je WIKI schrijfoopdrachten 5. Grid <p>Photoshop opdrachten:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Moodboard 2. Streetview 	
Rea 1.5	Realiseert een 4 minstens digitale onderdelen voor eigen huisstijl.	<p>De student is in staa om minstens 4 onderdelen te ontwerpen en te realiseren voor hun eigen Merk-IK</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Logo 2. Visitekaartje 3. Favicon 4. Header/ opmaak voor blog. 	8%
Beh. 1.1	Het op gestructureerde manier opzetten van documenten en beheren van mappen en opdrachten	<p>De student kan zijn werk , documenten en opdrachten helder en overzichtelijk beheren.</p> <p>In je digitale werkboek verwerk je de opdrachten en oefeningen:</p> <p>Research en analyse:</p> <p>Personal DNA 100 vragen 10 antwoorden Lea Lea 1 & 2 Merken/Mensenmerkanalyse/MERK-IK analyse Doelgroepomschrijving/persona's Concept MERK-IK</p> <p>Tutorials:</p> <ul style="list-style-type: none"> 4. Illustrator 5. Photoshop 6. Indesign <p>Illustrator opdrachten:</p> <ul style="list-style-type: none"> 6. Blackboxes 7. Huisstijl: Logo, visite, favicon, header voor blog 8. Een dag in merken 9. Typografieopdrachten onder andere het verwerken van je WIKI schrijfoopdrachten 10. Grid <p>Photoshop opdrachten:</p> <ul style="list-style-type: none"> 3. Moodboard 4. Streetview 	8%
Refl. 1.2	Bevordert eigen deskundigheid	<p>Praktisch gezien(Photoshop, Illustrator, Indesign) zal de student op zelfstandige de aangeboden stof verwerken en hiermee oefenen.ter bevordering van zijn eigen deskundigheid</p> <p>Door middel van het goed voorbereiden en verwerken van de lesstof toont de student aan dat hij op zelfstandige wijze zijn eigen deskundigheid kan bevorderen.</p>	10%
Toetsmoment 3: Blog			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		

Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Rea 1.6	Realiseert gedurende gehele course posts op eigen blog	De student is in staat om via posts een eigen visie te ontwikkelen in beeld en taal. Deze posts gaan over de aangeboden vakinhoudelijke onderwerpen en alle aangeboden lesstof	25%
Com1.2	Past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling.	Dit spreekt voor zich	15%
Beh. 1.2	Het beheren en genereren van content voor blog twitter en andere platforms naar keuze	Student is in staat om zijn eigen blog op een heldere manier te beheren zodat hij efficiënt kan werken. De student is in staat om andere sociale platforms te linken. De student hanteert een heldere navigatiestructuur.	25%
Refl. 1.1	Verantwoord eigen handelen, ontwerp en leerproces	Door middel van inhoudelijke posts toont de student aan welke opties, dilemma's en keuzes hij maakt en waarom.	25%
Refl. 1.2	Bevordert eigen deskundigheid	Student is in staat om zijn eigen blog, twitteraccount aan te maken en zijn posts op te verwerken. De student is in staat om andere social media platforms te linken.	10%
Refl.1.3	Reflecteert op aangeboden en zelf gevonden materiaal en verwerkt deze in een eigen opinie.	Door middel van het werken aan zijn eigen social media identiteit toont de student aan dat de student werkt aan zijn identiteit en deze op eigen wijze ontwikkeld.	9%
Toetsmoment 4: Magazine			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana 1.3	De student kan meerdere concepten ontwikkelen voor het ontwerpen van (interactieve) merkervaringen op strategisch niveau.	De student toont aan dat hij zich bewust is van de mogelijkheden die hij heeft om zijn eigen Merk-IK te promoten.	15%
Ont1.1	De student kan naar aanleiding van zelfonderzoek een eigen visuele merkidentiteit creëren.	De student is in staat om naar aanleiding van alle opdrachten en aangeboden lesstof een vertaalag te maken naar zijn eigen Merk-IK en deze te verwerken in zijn magazine	10%
Ont1.3	De student kan op zelfstandige wijze de basisvaardigheden verwerven voor ontwerp tools.	De student toont met zijn magazine aan dat hij zijn basisvaardigheden goed inzet om te verwerken in zijn magazine	10%
Rea 1.1	Realiseert een Merk Ik magazine met een eigen uitstraling	De student toont aan dat hij met behulp van een eigen vorm en beeldtaal die hij verwerkt in zijn eigen merk-IK magazine.	20%
Rea 1.2	Realiseert het digitale magazine met in acht neming van de verschillende ontwerpprincipes tav Typografie, gestalt, kleur en beeldverwerking	De student kan aantonen dat hij de verschillende ontwerpprincipes tav Typografie, gestalt, kleur en beeldverwerking. En deze verwerkt in zijn magazine op een verzorgde, bewuste en	15%

		persoonlijke manier	
Rea 1.3	Levert het digitale magazine volgens de richtlijnen van de drukkerij aan	De student toont aan dat hij binnen de planning een proefdruk van zijn eigen magazine realiseert en na verbetering het tijdschrift als drukklare PDF in overleg kan aanleveren bij de drukker . Zie tutorial Indesign	10%
Rea 1.5	Realiseert een 4 minstens digitale onderdelen voor eigen huisstijl.	De student is in staa om minstens 4 onderdelen te ontwerpen en te realiseren voor hun eigen Merk-IK 1. Logo 2. Visitekaartje 3. Favicon 4. Header/ opmaak voor blog. De student is in staat om deze huisstijlelementen te vertalen in zijn Merk-IK magazine	10%
Com1.2	Past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling.	Spreekt voor zich	10%
Toetsmoment 5: Presentatie			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana 1.3	De student kan meerdere concepten ontwikkelen voor het ontwerpen van (interactieve) merkervaringen op strategisch niveau.	De student toont aan dat hij gedurende de hele course meerdere concepten heeft onderzocht en dat het uiteindelijke resultaat van het Merk-IK bewust gekozen, ontworpen en gerealiseerd is	30%
Com1.1	Geeft een creatieve Pitch van zijn eigen 'Merk-IK' ""Het in tien minuten bereiken van onsterfelijkheid""	Spreekt voor zich	60%
Com1.2	Past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling	Spreekt voor zich	10%

Wiki

Versie DEF Excie 2011-08-22

<i>Titel OWE</i>	<i>Wiki</i>		
<i>Doelgroep</i>	Studenten C-propedeuse voltijd en deeltijd		
Centrale beroepstaak	Maak een doelgerichte Wiki met onderling samenhangende teksten over internet en samenleving		
(Beroeps) Producten	Schrijfmap, Wiki, Testplan, Testrapport		
Opleiding	Communicatievariant van de opleidingen BI (BIM), CMD		
Studiepunten, Studielast	7,5		
Samenhang	Deze course vormt samen met de courses ReDesign, Immersive Space en ReMediate de voorbereiding op het Propedeuseproject		
Ingangseisen m.b.t. tentamens	-		
Algemene omschrijving	<p>In de course Wiki schrijf je in een groep een stelsel van teksten over internet en samenleving. Daarbij houd je rekening met het doel waarvoor je schrijft. Om dat goed in de vingers te krijgen, werken jullie samen aan teksten, geef en ontvang je feedback en voeren jullie een test uit om te bepalen of de Wiki aan zijn doel beantwoordt.</p> <p>In de beroepspraktijk wordt voortdurend gewerkt aan schriftelijke producten, en steeds vaker worden deze gezamenlijk geproduceerd, bijvoorbeeld in de vorm van een Wiki.</p> <p>Onderwerpen die aan bod komen:</p> <p>Internet en samenleving, sociale media, schrijftechnieken, webteksten, wiki's, testen</p>		
Competenties	Analyseren, ontwerpen, realiseren, evalueren, communiceren, samenwerken		
Beoordelingscriteria	<i>IndicatorID</i>	<i>Indicator omschrijving</i>	<i>Toelichting</i>
Indicatoren / eisen aan de OWE	Analyseren & Onderzoeken niveau 1		
	Ana1.1	Beoordeelt in welke mate teksten doelgericht zijn.	
	Ana1.2	Vergelijkt visies op de 'internetmaatschappij' en vormt zich daarover een gefundeerde eigen mening.	
	Ontwerpen niveau 1		
	Ont1.1	Maakt een mindmap volgens de 'gouden regels'	
	Ont1.2	Maakt een tekstplan volgens gegeven richtlijnen, gebaseerd op de gemaakte mindmap.	
	Ont1.3	Ontwerpt en verantwoordt een passende navigatiestructuur	
	Realiseren niveau 1		

	Rea1.1	Beschrijft onderwerpen vanuit maatschappelijk perspectief en past daarbij relevante sociologische, juridische en sociaal-psychologische inzichten toe.		
	Rea1.2	Realiseert en presenteert een gezamenlijk tot stand gekomen Wiki .		
	Rea1.3	Geeft in de Wiki bruikbare aanvullingen en verbeter suggesties bij teksten van medestudenten en gebruikt suggesties van medestudenten.		
Evalueren niveau 1				
	Eva1.1	Maakt een testplan conform de opgegeven richtlijnen.		
	Eva1.2	Maakt een testrapport conform de opgegeven richtlijnen.		
Communiceren niveau 1				
	Com1.1	Schrijft grammaticaal goed geformuleerde zinnen en past correcte spelling toe.		
Samenwerken niveau 1				
	Sam1.1	Maakt concrete afspraken over groepsregels.		
	Sam1.2	Houdt zich aan deze regels en afspraken.		
	Sam1.3	Hanteert de regels voor het geven en ontvangen van feedback		
Tentaminering	Deeltentamens / toetsvorm	Eisen en Compensatiemogelijkheden	Weging	Frequentie (deel) tentamens per studiejaar
	1. Schrijfmap	>=6	20%	2x
	2. Wikitoets	>=6	20%	2x
	3. Testplan+ testrapport	>=6	20%	2x
	4. Wiki+ presentatie	>=6	40%	2x
Verplichte literatuur	<ul style="list-style-type: none"> • Studiehandleiding Wiki • Shirky, C. (2008). <i>Iedereen</i>. Amsterdam: Business Contact. • Heerink, M. (2009). <i>Praktische schrijfgids</i>. Amsterdam: Pearson Education Benelux. • Syllabus <i>Wiki</i>. 			
Aanbevolen literatuur	-			
Software	www.wikispaces.com			
Overig materiaal	-			
Activiteiten	<p>In deze course maak je diverse opdrachten, zowel individuele als groepsopdrachten.</p> <p>Het thema internet en samenleving onderzoeken we met het boek <i>Iedereen</i> van Clay Shirky. Voor jezelf leg je een schrijfmap aan met</p>			

	<p>teksten die je hebt geschreven op basis van eigen creativiteit en spuurwerk. Je krijgt daarvoor opdrachten in de lessen.</p> <p>Om aantrekkelijke, goedlopende en leesbare teksten te schrijven oefen je met teksten schrijven. Je leert een mindmap maken om ideeën te genereren en je maakt een tekstplan als opzet voor je tekst. Hiervoor lees je de hoofdstukken uit de syllabus <i>Wiki</i>.</p> <p>De wiki schrijf je met medestudenten. De wiki bestaat uit teksten en een navigatiestructuur. Het is daarbij vooral de bedoeling dat jullie elkaars stukken aanvullen, verbinden, verbeteren, uitbreiden, corrigeren en uitdiepen. Aan het eind van de course moet je aantonen dat het geheel daadwerkelijk door iedereen is geschreven.</p> <p>De wiki test je ten slotte bij andere medestudenten. Je stelt een enquête op, laat deze invullen en verzamelt de respons. Op basis daarvan trekken jullie conclusies over de mate waarin de wiki zijn doel heeft bereikt. Uiteindelijk houden jullie een eindpresentatie, waarin jullie ingaan op zowel het proces (hoe is de wiki tot stand gekomen?) als op het product (is het een goede wiki?).</p>
Werkvormen	<ul style="list-style-type: none"> • <i>theorielessen</i>, de theorie beknopt wordt toegelicht en/of samengevat • <i>practica</i>, je bent bezig met zelfstudie uit het boek, je werkt aan opgaven en presentatieopdrachten • <i>presentaties</i> van resultaten van je eigen werk of <i>discussie</i> naar aanleiding van opgaven en problemen die zich daarbij voordeden.
Les- / Contacturen	<p>VT regulier: 3 dagdelen à 4 lesuren VT verkort: 2 dagdelen à 4 lesuren DT: 1 dagdeel à 5 lesuren</p>
Onderwijsperiode	<p>VT regulier: blok 1 (september-instroom) of blok 3 (februari-instroom) VT verkort: blok 1 (september-instroom) of blok 3 (februari-instroom) DT: blok 1.</p>
<i>Maximum aantal deelnemers</i>	nvt

Toetscriteria WIKI:

Toetsmoment 1: Schrijfmap			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %

Ana1.2	Vergelijkt visies op de 'internetmaatschappij' en vormt zich daarover een gefundeerde eigen mening.	In schrijfpdracht 2 Interview moet de student laten zien inzicht te hebben in zijn/haar eigen visie op internet en samenleving door inhoudelijke vragen te stellen en daarop antwoord te geven. Dit interview wordt opgesteld volgens de stof. In schrijfpdracht 3 Column combineert de student zijn/haar eigen mening met die van "experts".	30
Ont1.1	Maakt een mindmap volgens de 'gouden regels'	Voor schrijfpdracht 4 maken de studenten een fictieve tekst. Er moet aantoonbaar gebruik gemaakt zijn van een mindmap gevolgd door een tekstplan om tot deze tekst te komen.	15
Ont1.2	Maakt een tekstplan volgens gegeven richtlijnen, gebaseerd op de gemaakte mindmap.		15
Rea1.1	Beschrijft onderwerpen vanuit maatschappelijk perspectief en past daarbij relevante sociologische, juridische en sociaal-psychologische inzichten toe.	Schrijfpdracht 1 Recensie wordt geschreven aan de hand van een documentaire. In deze opdracht wordt gelet op het overbrengen van de informatie en het adviseren van de lezer over de documentaire, maar ook het onderwerp. Schrijfpdracht 3 Column is de opdracht waar de eigen visie uit SO interview verwerkt moet worden met andere perspectieven.	30
Com1.1	Schrijft grammaticaal goed geformuleerde zinnen en past correcte spelling toe.	Dit wordt beoordeeld op basis van "het groene boekje" (praktische schrijfgids). Als er meer dan 3 taal-/spelfouten per A4 in een tekst zitten wordt deze afgekeurd. Verder wordt er gelet op punctuatie, leesbaarheid en stijl.	10
Toetsmoment 2: Wikitoets			
Niveau	1		
Vorm	Schriftelijke kennistoets		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana1.2	Vergelijkt visies op de 'internetmaatschappij' en vormt zich daarover een gefundeerde eigen mening.	De kennistoets bestaat uit open en gesloten vragen over de leerstof, bestaande uit boeken, reader ,PPP en materiaal uitgereikt tijdens de lessen. In de toets wordt aangegeven hoeveel punten kunnen worden behaald. Voor iedere toets wordt een correctiemodel gemaakt. De beoordelingscriteria verschillen dus per toets.	50
Comm1.1	Schrijft grammaticaal goed geformuleerde zinnen en past correcte spelling toe.		50
Toetsmoment 3: Testplan en -rapport			

Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Eval1.1	Maakt een testplan conform de opgegeven richtlijnen.	Het testplan wordt geschreven volgens de richtlijnen in de les en beoordeeld op doel, vraagstellingen, volledigheid, validiteit en schrijfvaardigheid.	20
Eval1.2	Maakt een testrapport conform de opgegeven richtlijnen.	Het testrapport wordt geschreven volgens het aangeleverde format en beoordeeld op doelgerichtheid, volledigheid, mate van analyse en schrijfvaardigheid.	40
Sam1.1	Maakt concrete afspraken over groepsregels.	In het testplan worden groepsafspraken gezet. Een planning met taken, dag en tijdstip en verantwoordelijke.	40
Toetsmoment 4: Presentatie van de wiki			
Niveau	1		
Vorm	Presentatie van Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	40%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana1.1	Beoordeelt in welke mate teksten doelgericht zijn.	Voor het schrijven van de wiki wordt een tekstplan gemaakt met daarin een duidelijk doel. In het testplan wordt bij lezers getest of dit doel ook gehaald wordt met de geschreven testen.	10
Ana1.2	Vergelijkt visies op de 'internetmaatschappij' en vormt zich daarover een gefundeerde eigen mening.	In de wiki worden bronnen gebruikt om tot de informatieve teksten te komen.	4
Ont1.1	Maakt een mindmap volgens de 'gouden regels'	In de presentatie moet de mindmap over het onderwerp van de wiki aangekaart worden. Deze moet voldoen aan de in de les gegeven richtlijnen.	4
Ont1.2	Maakt een tekstplan volgens gegeven richtlijnen, gebaseerd op de gemaakte mindmap.	In de presentatie moet het tekstplan over het onderwerp van de wiki behandeld worden. Daarbij ook kort de koppeling met de mindmap.	4
Ont1.3	Ontwerpt en verantwoordt een passende navigatiestructuur	In de presentatie moet de navigatiestructuur behandeld worden. Deze moet "natuurlijk" te gebruiken zijn door de doelgroep. De menuitems hebben passende namen die informatie geven over de betreffende pagina. De structuur moet niet te diep zijn en er mogen geen verborgen pagina's zijn	6

Rea1.1	Beschrijft onderwerpen vanuit maatschappelijk perspectief en past daarbij relevante sociologische, juridische en sociaal-psychologische inzichten toe.	Voor de wiki worden vele bronnen gebruikt die te maken hebben met het gekozen onderwerp. De informatie hieruit wordt naar het doel geschreven waarin de eigen mening duidelijk naar voren komt.	6
Rea1.2	Realiseert en presenteert een gezamenlijk tot stand gekomen Wiki.	2000 woorden per persoon. Het overzicht op Wikispaces (statistics, discussion en history) wordt hiervoor geraadpleegd.	30
Rea1.3	Geeft in de Wiki bruikbare aanvullingen en verbetersuggesties bij teksten van medestudenten en gebruikt suggesties van medestudenten.	Het overzicht op Wikispaces (statistics, discussion en history) wordt hiervoor geraadpleegd.	6
Com1.1	Schrijft grammaticaal goed geformuleerde zinnen en past correcte spelling toe.	Ongeveer 2000 woorden per persoon. Dit wordt beoordeeld op basis van "het groene boekje" (praktische schrijfgids). Als er meer dan 3 taal-/spelfouten per pagina in de tekst zitten wordt deze afgekeurd. Verder wordt er gelet op punctuatie, leesbaarheid en stijl.	10
Sam1.1	Maakt concrete afspraken over groepsregels.	Het overzicht op Wikispaces (statistics, discussion en history) wordt hiervoor geraadpleegd.	0
Sam1.2	Houdt zich aan deze regels en afspraken.		10
Sam1.3	Hanteert de regels voor het geven en ontvangen van feedback.		10

Remediate

Versie dd. 24-08-2011

<i>Titel OWE</i>	<i>Remediate</i>		
Doelgroep	Studenten C-propedeuse voltijd en deeltijd		
Centrale beroepstaak	Vertaal een bestaande publicatie naar het web		
(Beroeps) Producten	Webpublicatie/E-magazine, analyse&ontwerp, communicatieplan		
Opleiding	Communicatievariant van de opleidingen BI (BIM), CMD		
Studiepunten, Studielast	7,5		
Samenhang	Deze course vormt samen met de courses Wiki, ReDesign en Immersive Space de voorbereiding op het Propedeuseproject		
Ingangseisen m.b.t. tentamens	-		
Algemene omschrijving	<p>Brochures, magazines en kranten worden tegenwoordig massaal op één of andere manier op Internet uitgebracht. Wat gebeurt er als je een bestaand medium uitbrengt op Internet? Wat voor consequenties heeft dat voor het formaat, voor de lay-out, voor tekst en beeld? Hoe zet je daarbij multimedia en interactiviteit in? En, hoe breng je de publicatie onder de aandacht?</p> <p>In deze course staan het ontwerpen en realiseren van webpublicaties centraal. De beroepstaak bestaat uit twee hoofdonderdelen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creatie (Design it en Make it!) Vertaal een papieren krant / magazine naar het web. Analyseer daartoe de opdracht en de doelgroep, genereer een totaalconcept met een inhoudsontwerp, een interactiedesign en een grafisch ontwerp voor een digitale jeugdkrant, bijvoorbeeld Kidsweek. Zet het ontwerp om in een werkende demo. 2. Communicatie (Tell it!) Bedenk een originele communicatiecampagne voor de promotie van het digitale tijdschrift om het onder de aandacht te brengen van de doelgroep, zodat het uiteindelijk ook bezocht wordt op Internet. Breng hierover een beargumenteerd communicatieadvies uit aan de opdrachtgever. <p>Onderwerpen die aan bod komen: Opdrachtanalyse, gebruikersanalyse, conceptontwikkeling, visueel ontwerp, HTML en CSS, communicatie</p>		
Competenties	Analyseren, ontwerpen, realiseren, adviseren, communiceren, samenwerken, planmatig werken, zelfsturing en reflectie		
Beoordelingscriteria	<i>IndicatorID</i>	<i>Indicator omschrijving</i>	<i>Toelichting</i>
Indicatoren / eisen aan de OWE	Analyseren & Onderzoeken niveau 1		
	Ana1.1	Maakt een onderbouwde analyse van het project volgens de gegeven richtlijnen en werkt dit uit in een <ul style="list-style-type: none"> • opdrachtanalyse (situatieschets, 	Analyse-rapport

	probleemstelling, PvE) <ul style="list-style-type: none"> • conceptanalyse van het gekozen tijdschrift en dat van 3 concurrenten (basisidee, doel, vorm en inhoud) • een gebruikersanalyse (algemene kenmerken, internetgebruik en surfgedrag) 	
Ontwerpen niveau 1		
Ont1.1	Ontwikkelt vanuit de analyses een samenhangend en aansprekend totaalconcept t.b.v. het E-zine en de promotiecampagne	Ontwerp
Ont1.2	Werkt het totaalconcept zodanig uit dat een ander op grond hiervan het product kan realiseren en maakt daarbij gebruik van <ul style="list-style-type: none"> • een conceptbeschrijving • een wireframe • een consistent statisch grafisch ontwerp • een navigation-interaction design • een afgestemd kleurenschema • passende typografie 	
Ont1.3	Beoordeelt, onderbouwt en reflecteert op de ontwerpkeuzes (zowel grafisch als interactief) a.d.h.v. vormgevingscriteria (vorm, kleurgebruik, beeldschermlay-out.), en usability richtlijnen.	
Realiseren niveau 1		
Rea1.1	Vertaalt doelgericht het visueel ontwerp naar een werkende demo waarbij <ul style="list-style-type: none"> • HTML en CSS op de juiste wijze worden toegepast • een heldere mappenstructuur wordt aangebracht • de lay-out wordt opgebouwd d.m.v. divs • metagegevens worden ingevuld (title, description, key-words) • de webpagina's met passende inhoud worden gevuld 	Demo
Adviseren niveau 1		
Adv1.1	Schrijft een promotieadvies a.h.v. een samenhangend communicatieplan en uitgaande van het ontwikkelde totaalconcept (zie Ont1.1). De student past daarbij onderstaande begrippen en criteria toe: <ul style="list-style-type: none"> • situatieschets • doelgroepbeschrijving (algemeen-demografische, probleemgerelateerde, communicatieve kenmerken) • communicatiedoelen (SMART, doelgroep als 	Communicatieplan

		onderwerp, kennis-houding-gedrag, in o.t.t.) boodschap (kernboodschap en slogan) • communicatiemiddelen (onderbouwde en bij doel en doelgroep passende mediamix) • strategie (beargumenteerde aanpak en keuzes) • activiteitenplanning (indeling en overzicht) • begroting (onderbouwd en gebaseerd op realistische bedragen)		
Communiceren niveau 1				
Com1.1	Geeft t.b.v. de opdrachtgever een gestructureerde en overtuigende presentatie van het geleverde product en de gemaakte keuzes.		Presentatie	
Com1.2	Past in verslagen en presentatie grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling			
Com1.3	Stemt bij de presentatie de boodschap af op doel en doelgroep			
Samenwerken niveau 1				
Sam1.1	Levert inhoudelijke bijdrage aan elk van de eindproducten		Reflectie-verslag	
Planmatig werken niveau 1				
Pla1.1	Maakt een realistische tijdsplanning en taakverdeling		Reflectie-verslag	
Zelfsturing-reflectie niveau 1				
Ref1.1	Reflecteert op de wijze waarop de opdracht is uitgevoerd en beschrijft het leereffect		Reflectie-verslag	
Tentaminering	Deeltentamens / toetsvorm	Eisen en compensatiemogelijkheden	Weging	Frequentie (deel) tentamens per studiejaar
	Portfolio met:			
	1. Analyse&Ontwerp	>=5.5	25%	2x
	2. Demo E-zine	>=5.5	25%	2x
	3. Communicatieplan	>=5.5	25%	2x
	4. Toets HTML-CSS	>=5.5	25%	2x
	5. Opdrachten HTML-CSS	voldoende		2x
	6. Campagne-analyse	voldoende		2x
7. Eindpresentatie/verantwoording-reflectie	voldoende		2x	
Verplichte literatuur	<ul style="list-style-type: none"> • Studiehandleiding Remediate • Werkboek communicatieplanning, Peter 't Lam, Uitgeverij Coutinho, 			

	ISBN-13: 9789046900963 <ul style="list-style-type: none"> HTML en CSS, de basis, 2de editie, Andree Hollander, Pearson Education Benelux, ISBN-13: 9789043016551
Aanbevolen literatuur	-
Software	Photoshop, Notepad++
Overig materiaal	-
Activiteiten	<p>De course volgt het normale ontwikkelproces van een website; eerst start je met het analyseren van de huidige situatie. Vervolgens bedenk je een nieuw concept waarna het product wordt gerealiseerd en uiteindelijk in de markt wordt gezet. De studenten ontplooiën daarbij de volgende activiteiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> Analyseren van de opdracht, doelgroep en concurrentie, het formuleren van de probleemstelling en het Programma van Eisen. Ontwerpen: ontwikkelen van een concept en uitwerken in een conceptbeschrijving, een grafisch ontwerp en een interaction design. Realiseren van een werkende demo m.b.v. XHTML en CSS. Adviseren: opstellen van een communicatieplan, het presenteren van het concept, de demo en het communicatieadvies aan de 'opdrachtgever'.
Werkvormen	Theorielessen, practica, presentaties
Les- / Contacturen	VT regulier: 3 dagdelen à 4 uren VT verkort: 2 dagdelen à 4 uren DT: 1 dagdeel à 5 uren
Onderwijsperiode	VT regulier: blok 2 (september-instroom) of blok 4 (februari-instroom) VT verkort: blok 1 (september-instroom) of blok 3 (februari-instroom) DT: blok 2
<i>Maximum aantal deelnemers</i>	nvt

Toetscriteria Remediate:

Toetsmoment 1: Analyse en ontwerp			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	25%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana1.1	Maakt een onderbouwde analyse van het project volgens de gegeven richtlijnen en werkt dit uit in een	Analyse is volledig en voldoende onderbouwd	50%

	<ul style="list-style-type: none"> · opdrachtanalyse (situatieschets, probleemstelling, PvE) · conceptanalyse van het gekozen tijdschrift en dat van 3 concurrenten (basisidee, doel, vorm en inhoud) · een gebruikersanalyse (algemene kenmerken, internetgebruik en surfgedrag) 	<p>Situatie is helder geschetst, probleemstelling geformuleerd in passende hoofd- en deelvragen, PvE is lijst met eenduidige eisen mbt inhoud, vorm, techniek</p> <p>Basisidee, doel, vorm en inhoud helder beschreven en onderbouwd</p> <p>De verschillende onderdelen van de gebruikersanalyse zijn voldoende beschreven en onderbouwd</p>	
Ont1.1	Ontwikkelt vanuit de analyses een samenhangend en aansprekend totaalconcept t.b.v. het E-zine en de promotiecampagne	De verschillende onderdelen van de gebruikersanalyse zijn voldoende beschreven en onderbouwd	
Ont1.2	<p>Werkt het totaalconcept zodanig uit dat een ander op grond hiervan het product kan realiseren en maakt daarbij gebruik van</p> <ul style="list-style-type: none"> · een conceptbeschrijving · een wireframe · een consistent statisch grafisch ontwerp · een navigation-interaction design · een afgestemd kleurenschema · passende typografie 	<p>Het ontwerprapport is volledig, onderbouwd en aantrekkelijk vormgegeven; de diverse onderdelen zijn zoveel mogelijk gevisualiseerd</p>	50%
Ont1.3	Beoordeelt, onderbouwt en reflecteert op de ontwerpkeuzes (zowel grafisch als interactief) a.d.h.v. vormgevingscriteria (vorm, kleurgebruik, beeldscherm lay-out.), en usability richtlijnen.	Ontwerpkeuzes zijn onderbouwd, vormgevingscriteria en usability richtlijnen zijn toegepast.	
Com1.2	Past in verslagen en presentatie grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling	Correct Nederlands is voorwaarde voor voldoende beoordeling	0%
Toetsmoment 2: Demo E-zine			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	25%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Rea1.1	Vertaalt doelgericht het visueel ontwerp naar een werkende demo waarbij	Demo stemt overeen met visueel ontwerp; slechts kleine afwijkingen toegestaan	100%
	· HTML en CSS op de juiste wijze worden toegepast	Correcte HTML syntaxis, slechts kleine syntaxis fouten toegestaan. Correct gebruik van stylesheets	
	· een heldere mappenstructuur wordt aangebracht	Minimaal images en HTML-pagina's apart	
	· de lay-out wordt opgebouwd d.m.v. divs	Divs gebruikt t.b.v lay-out; niet te pas en te onpas. Indien geen divs gebruikt tbv pagina lay-out, dan onvoldoende	
	· metagegevens worden ingevuld (title, description, key-words)	Passende beschrijving, title en key-words. Indien niet toegevoegd, dan onvoldoende	

	· de webpagina's met passende inhoud worden gevuld	Inhoud (tekst en beeld) is afgestemd op het totaalconcept en de doelgroep. Indien enkel dummy tekst is gebruikt, dan onvoldoende.	
Toetsmoment 3: Communicatieplan			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	25%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	waardering in %
Adv1.1	Schrijft een promotieadvies a.h.v. een samenhangend communicatieplan en uitgaande van het ontwikkelde totaalconcept (zie Ont1.1). De student past daarbij onderstaande begrippen en criteria toe:	Het communicatieplan is een passende uitwerking van het ontwikkelde totaalconcept t.b.v de demo en de promotie. Alle onderdelen zijn op de in de indicatoren genoemde punten uitgewerkt en onderbouwd: indien 1 of meerdere onderdelen ontbreken, dan onvoldoende beoordeling.	
	· situatieschets		10%
	· doelgroepbeschrijving (algemeen-demografische, probleemgerelateerde, communicatieve kenmerken)		10%
	· communicatiedoelen (SMART, doelgroep als onderwerp, kennis-houding-gedrag, in o.t.t.)		15%
	boodschap (kernboodschap en slogan)		10%
	· communicatiemiddelen (onderbouwde en bij doel en doelgroep passende mediamix)		15%
	· strategie (beargumenteerde aanpak en keuzes)		15%
	· activiteitenplanning (indeling en overzicht)		10%
	· begroting (onderbouwd en gebaseerd op realistische bedragen)		15%
Com1.2	Past in verslagen en presentatie grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling	Correct Nederlands is voorwaarde voor voldoende beoordeling	0%
Toetsmoment 4: Toets HTML-CSS			
Niveau	1		
Vorm	Schriftelijke toets		
Ondergrens	5,5		
Weging	25%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Rea1.1	• past HTML en CSS basiskennis en inzicht op de juiste wijze toe	Toont kennis en inzicht in basis HTML CSS dmv de toetsvragen	100% (score 70%=5.5)
Toetsmoment 5: Opdrachten HTML-CSS			

Niveau	1		
Vorm	Groepsproduct		
Ondergrens	Voldoende		
Weging	0%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Rea1.1	· HTML en CSS basiskennis en inzicht op de juiste wijze worden toegepast	Toont d.m.v. de opdrachten aan dat hij basiskennis HTML-CSS uit het boek op de juiste wijze kan toepassen: o.a. tekst en beeld, hyperlinks, kleur en achtergrond, class en id, divs, eenvoudige tabellen, stylesheets...	100%
	· een heldere mappenstructuur wordt aangebracht		
	· de lay-out wordt opgebouwd d.m.v. divs		
	· metagegevens worden ingevuld (title, description, key-words)		
	· de webpagina's met passende inhoud worden gevuld		
Toetsmoment 6: Campagne-analyse			
Niveau	1		
Vorm	Groepsproduct		
Ondergrens	Voldoende		
Weging			
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana 1.1	Maakt een onderbouwde analyse van het (communicatie)project volgens de gegeven richtlijnen	Onderbouwde analyse van een bestaande communicatiecampagne: bevat situatieschets, doelgroepbeschrijving, communicatiedoelen, boodschap en strategie	100%
Com1.2	Past in verslagen en presentatie grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling	Correct Nederlands is voorwaarde voor voldoende beoordeling	
Toetsmoment 7: Eindpresentatie			
Niveau	1		
Vorm	Groepsproduct		
Ondergrens	Voldoende		
Weging	0%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Com1.1	Geeft t.b.v. de opdrachtgever een gestructureerde en overtuigende presentatie van het geleverde product en de gemaakte keuzes.	PPT en toelichting gestructureerd en helder vormgegeven, voldoende gevisualiseerd, totaalconcept en keuzes helder uiteengezet en gemotiveerd, overtuigend gepresenteerd, goede demonstratie demo, commu	100%
Com1.2	Past in presentatie grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling	Geen taalfouten in de PPT	

Com1.3	Stemt bij de presentatie de boodschap af op doel en doelgroep	Ziet publiek als opdrachtgever en spreekt deze als zodanig aan. Vertelt datgene wat van belang is voor de opdrachtgever en niet dat wat hij voor de opleiding heeft gedaan	
--------	---	--	--

Immersive Space

Versie 24-08-2011

<i>Titel OWE</i>	<i>Immersive Space</i>		
<i>Doelgroep</i>	Studenten C-propedeuse voltijd en deeltijd		
Centrale beroepstaak	Ontwerp en realiseer een virtuele, navigeerbare, en interactieve wereld		
(Beroeps) Producten	Flash-movie		
Opleiding	Communicatievariant van de opleidingen BI, CMD		
Studiepunten, Studielast	7,5		
Samenhang	Deze course vormt samen met de courses [Re]design, Wiki en [Re]mediate de voorbereiding op het Propedeuse project en sluit in de hoofdfase aan bij de semesters CICA en CRIA		
Ingangseisen m.b.t. tentamens	-		
Algemene omschrijving	<p>De virtuele, interactieve wereld waar een gebruiker in kan duiken is één van de dominante culturele vormen van nieuwe media. Het is een complexe vorm waarin beeld en geluid, navigatie en interactie samen een verhaal mogelijk maken. Het ontwerpen van een dergelijke wereld heeft raakvlakken met disciplines als film, theater en architectuur. Naast nieuwe media zullen deze disciplines aan bod komen in de theorie en in de reflectie op het vakgebied.</p> <p>Onderwerpen die aanbod komen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mindmapping en brainstorm, van idee naar scenario. • Ruimte-uitbeelding, perspectief en set-design. • Stilering en beeldtaal. Graphics voor Flash, vectoren en bitmaps. • Sound-design, geluid in Flash. • Storyboard, camera-bewegingen en animatie. • Geschiedenis van animatie, van analoog naar digitaal, sampling en frequentie, van cinema naar computeranimatie 		
Competenties	Ontwerpen, realiseren, communiceren, planmatig werken, zelfsturing-reflectie		
Beoordelingscriteria	<i>IndicatorID</i>	<i>Indicator omschrijving</i>	<i>Toelichting</i>
Indicatoren / eisen aan de OWE	Ontwerpen niveau 1		
	Ont1.1	Kan vanuit een brede oriëntatie een concept ontwikkelen, motiveren en in een synopsis formuleren	Research verslagen bij elk onderdeel.*) Mindmaps, verkenningen, synopsis.
	Ont1.2	Kent diverse manieren om ruimte in een 2D-beeld te suggereren. Kan deze toepassen.	Reeksen van schetsen/beelden, analoog en digitaal .

			Ontwerpschetsen van 'sets', met verschillende POV's
	Ont1.3	Kan een ontwerp voor een 'set' driedimensionaal uitwerken en gebruiken	Maquette, foto's met verschillende belichtingen en vanuit verschillende standpunten
	Ont1.4	Kan een vormgeving bepalen op grond van tevoren vastgestelde gevraagde kenmerken en eigenschappen	Schetsen en varianten voor asset-ontwerpen. Ontwerpproces ruimtes.
	Ont1.5	Kan een geluidbeeld ontwerpen met sfeer, achtergrond, effectgeluiden	Toelichting geluidskeuze in het ontwerpdocument, geluid in eindmovie
	Ont1.6	Kan een synopsis uitwerken tot een compleet scenario.	Scenario in ontwerpdocument
	Ont1.7	Kan een scenario uitwerken in een compleet storyboard, waarin alle assets, acties, animaties en navigatie.	Storyboard in ontwerpdocument
	Ont1.8	Kan, uitgaande van het storyboard een technisch ontwerpdocument of een overzicht van de AS-structuur maken	Scriptontwerp
	Ont1.9	Kan voor interface hints ontwerpen en aanklikbare elementen, die de gebruiker in staat stellen zelfstandig en vrij te navigeren en animaties te activeren	Ontwerpschetsen van assets, hints, en eindmovie
	Ont1.10	Kan de structuur van het Flashprogramma op papier weergeven als uitgangspunt voor de realisatie	Schetsen, diagrammen, enz. die mc-samenhang en script tonen
Realiseren niveau 1			
	Rea1.1	Kan in Photoshop en Illustrator vector- en bitmapbestanden maken om in Flash te verwerken.	Demo-images of stadia in het realisatieproces van de uiteindelijke 'movie'.
	Rea1.2	Kan in Flash diverse geluidskanalen simultaan toepassen voor achtergrond- en effectgeluiden	Demo of stadia in het realisatieproces van de

			uiteindelijke 'movie'.	
Rea1.3	Kan in Flash eenvoudige navigatie aanbrengen tussen verschillende 'sets'		Demo of stadia in het realisatieproces van de uiteindelijke 'movie'.	
Rea1.4	Maakt 'Immersive Space', een Flash-movie volgens de elders geformuleerde criteria		Knock-out indicator 2 presentaties	
Rea1.5	De movie communiceert een origineel en individueel standpunt van de maker ten opzichte van het onderwerp, gebaseerd op eigen verdieping, verkenningen of onderzoek.		Demo movie, researchgedeeltes in ontwerprapport	
Rea1.6	De movie is vormgegeven vanuit geformuleerde en gemotiveerde uitgangspunten die consistent zijn verwerkt in beeld, beeldbewerking en besturingselementen.		Demo movie, research verslag	
Communiceren niveau 1				
Com1.1	Geeft een aansprekende presentatie van zijn ontwerp		Presentatie ontwerp	
Com1.2	Past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling.			
Planmatig werken niveau 1				
Pla1.1	Richt zijn eigen werkproces in....		Planning	
Zelfsturing & reflectie niveau 1				
Zel1.1	Stelt zelf doelen, corrigeert die en kan eigen handelen kritisch evalueren		Verwerking van feedback en reflecties in TVR.	
Tentaminering				
	Deeltentamens / toetsvorm	Eisen en compensatiemogelijkheden	Weging	Frequentie (deel) tentamens per jaar
	1. Concept en vooronderzoek	>=5.5	15	2x
	2. Vormgeven en ontwerp	>=5.5	20	2x
	3. Flash	>=5.5	15	2x
	4. Movie	>=5.5	50	2x
Verplichte literatuur	Oliver Grau; Virtual Art, from Illusion to Immersion; ISBN 0-262-57223-0			

Aanbevolen literatuur	
Software	Adobe Flash, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator
Overig materiaal	Researchbronnen
Activiteiten	In deze course werk je toe naar een eindopdracht: de realisatie van een virtuele wereld met interactie. Je maakt daartoe gebruik van de software van Adobe: Flash, en het resultaat is een Flash-movie. In de eerste drie weken werk je aan het ontwikkelen van ideeën, het schrijven van een scenario en het ontwerpen van een virtuele ruimte. Daarnaast leer je vormgeven in Flash. In de tweede helft van de course realiseer je verschillende assets en stel je de Flash-movie samen.
Werkvormen	<i>theorieles</i> , een hoorcollege met veel voorbeelden en discussie over de culturele context van 'immersive spaces' <i>practica</i> , instructie over specifiek onderdelen; begeleid werken aan de verschillende opgaven <i>presentaties</i> van resultaten van je eigen werk met bespreking <i>reviewsessies</i> , het bespreken van de voortgang van je eindopdracht
Les- / Contacturen	VT regulier: 3 dagdelen VT verkort: 2 dagdelen DT: 1 dagdeel per 2 weken
Onderwijsperiode	VT regulier: blok 2 (september-instroom) of blok 4 (februari-instroom) Verkort: blok 2 (september-instroom) of blok 4 (februari-instroom) Deeltijd: blok 3 en 4
<i>Maximum aantal deelnemers</i>	nvt

Toetscriteria Immersive Space:

Toetsmoment 1: Concept en vooronderzoek			
Niveau	1		
Vorm	individuele documentatie		
Ondergrens	5,5		
Weging	15%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana1.1	Kan zich breed oriënteren op maatschappelijke, culturele en specifiek beeldende verschijnselen en bevindingen aantoonbaar betrekken bij ideevorming en conceptontwikkeling.	kwantiteit en kwaliteit geraadpleegde bronnen, methodiek en gemotiveerd gebruik	40
Ana1.2	Kan een persoonlijke visie ontwikkelen ten aanzien van een gesteld onderwerp, dit formuleren en vertalen in een concept voor een multimediale toepassing.	formulering en documentatie visie op onderwerp.	40

Ana1.3	Kent technieken en werkwijzen ter ondersteuning van ideevorming en communicatie en kan deze toepassen.	toepassing brainstorm technieken, kwaliteit en kwantiteit mindmaps	20
Toetsmoment 2: Vormgeven en ontwerp			
Niveau	1		
Vorm	ontwerpdocumentatie (groep en individueel)		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ont1.1	Kent relevante technieken om ruimte te suggereren in een 2D interface	juiste toepassing aangeboden technieken en werkwijzen	30
Ont1.2	Kan een vormgeving (stijl) bepalen op grond van tevoren vastgestelde gevraagde kenmerken en eigenschappen	motivering en relevantie vormgevingsbeslissingen in relatie met visie op onderwerp	40
Ont1.3	Kan een compleet en communicatief storyboard maken voor een Flashmovie, inclusief animaties, events, etc.	volledigheid, leesbaarheid en bruikbaarheid	20
Ont1.4	Kan voor interface hints ontwerpen en aanklikbare elementen, die de gebruiker in staat stellen te navigeren en opties te activeren	vormgeving (passend in vormgeving) en duidelijkheid voor gebruiker, ondersteunend voor interactie	10
Toetsmoment 3: Flash			
Niveau	1		
Vorm	individuele presentatie		
Ondergrens	5,5		
Weging	15%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Rea1.1	Kan de structuur van het Flashprogramma als diagram op papier weergeven als uitgangspunt voor de realisatie	aanwezigheid overzichtelijke schriftelijke weergave of planning technische moviestructuur	20
Rea1.2	Kan Flash-movie efficiënt construeren met goede naamgeving, ordening en structuur	correcte workflow gebruik Flash interface	20
Rea1.3	Kan de onderdelen van het Flashprogramma zelfstandig toepassen en de minimale functionaliteit van de movie realiseren	uitvoering en functionering basisfuncties: navigatie, start en stop animatie, achtergrond- en effectgeluid	60
Toetsmoment 4: Movie			
Niveau	1		
Vorm	individuele presentatie		
Ondergrens	5,5		
Weging	50%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %

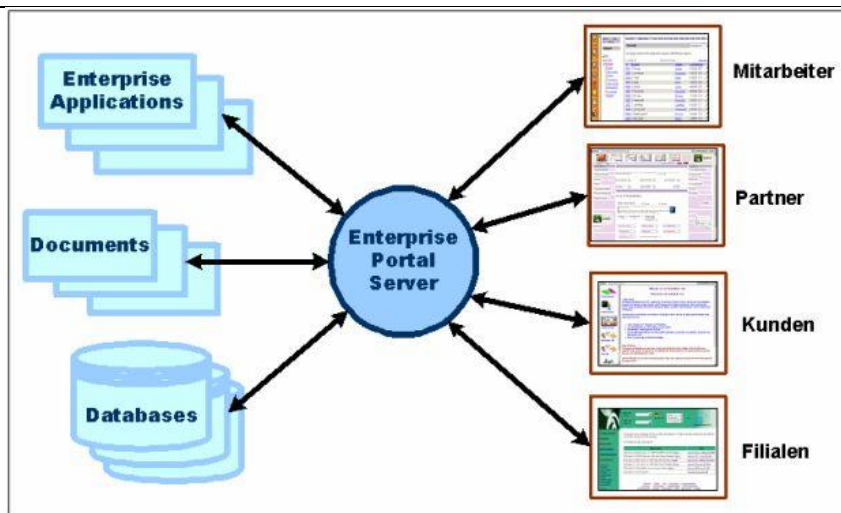
Real1.4	Maakt 'Immersive Space', een Flash-movie volgens de elders geformuleerde criteria	aanwezigheid in handleiding gevraagde onderdelen	40
Real1.5	De movie communiceert een origineel en individueel standpunt van de maker ten opzichte van het onderwerp, gebaseerd op eigen verdieping, verkenningen of onderzoek.	relevantie, communicatie en consequentie vormgeving	40
Real1.6	De movie is vormgegeven vanuit geformuleerde en gemotiveerde uitgangspunten die consistent zijn verwerkt in beeld, beeldbewerking en besturingselementen.	motivering en formulering onderbouwing vormgeving	20

Portal

Versie dd. 24-08-2011

Titel OWE	Portal
Doelgroep	Studenten C-propedeuse voltijd en deeltijd
Centrale beroepstaak	Zet op basis van een analyse van de organisatie en haar communicatie een portal op mbv. een Content Management Systeem
(Beroeps) Producten	Organisatieanalyse, Requirementsreport, Persoonlijke Joomla site, Ontwerp & prototype Portal en Implementatieplan.
Opleiding	Communicatievariant van de opleidingen BI (BIM), CMD
Studiepunten, Studielast	7,5
Samenhang	-
Ingangseisen m.b.t. tentamens	-
Algemene omschrijving	<p><i>Onze samenleving wordt kennisintensiever. Kennis verandert in een sneltreinvaart. Het lijkt erop dat we steeds meer van steeds meer moeten weten. Het 'makkelijk' toegankelijk maken van informatie is een must.</i></p> <p>“Met een portal biedt u uw klanten, leveranciers, partners en werknemers een gepersonaliseerde, geïntegreerde interactieve kijk op uw bedrijfsgegevens, informatie, applicaties en samenwerkingstools, waar en wanneer ze maar willen. Dit resulteert in een betere informatiever spreiding naar uw klanten en partners toe, hogere productiviteit van uw werknemers en nauwere banden met uw leveranciers.</p> <p>Het type portal dat geïmplementeerd wordt, is afhankelijk van de noden van de gebruikers en hun niveau binnen de organisatie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Business Intelligence Portals voor het hoger en middenkader. BI Portals leveren dashboards of cockpits die de informatie bevatten waardoor het hoger management snel en accuraat bedrijfsbeslissingen kan nemen. • Collaboration Portals voor projectteams, kenniscenters of afdelingen. Collaboration Portals helpen de gebruikers ongestructureerde data en groupware zoals mail, discussieforums, Officedocumenten, formulieren, memo's, meetings, ... te organiseren, te vinden en te delen. Zo kan men een Collaboration Portal opzetten voor de verkoopsafdeling, voor de boekhouding, voor een projectteam, ... • Personal "my sites" voor de individuele medewerker of partner. Met Personal "my sites" kan de gebruiker zijn persoonlijke documenten delen met het ganse bedrijf. • Customers Portals, CRM Portals, ... • Portals worden als het ware dé desktop van de toekomst. Ze zijn in staat op elk moment informatie en applicaties te leveren aan eender welk web-enabled toestel (desktop, gsm, PDA).¹

¹ Op www.dolmen.be/NL/BTS/ICE/IEP/Integrated+Enterprise+Portal.htm wordt een portal zo omschreven.



Bron: <http://www.enterprise-portal-server.de/>

Onderwerpen die aan bod komen:

- Organisatie- en probleemanalyse
- Requirements engineering
- Opzet portal & prototype
- Advies portal en invoering

Competenties	Analyseren, adviseren, ontwerpen, realiseren, communiceren, zelfsturing-reflectie
--------------	---

Beoordelingscriteria	IndicatorID	Indicatoren omschrijving	Toelichting
Indicatoren / eisen aan de OWE	Analyseren & Onderzoeken niveau 1		
	Ana1.1	<p>ORGANISATIEANALYSE: Beschrijft een organisatie met behulp van de algemene organisatietheorie.</p> <p>Voor deze course zijn van belang de aspecten: algemene organisatiekenmerken, omgevings- en strategieanalyse, structuurkenmerken, cultuur, motivatie, informatievoorziening, in- en externe communicatie en implementatie van veranderingen</p>	BP 1
	Ana1.2	<p>ANALYSE INFORMATIEBEHOEFTE: Maakt een gemotiveerde analyse van de informatiebehoefte, nu en in de nabije toekomst van de groepen die voor de organisatie van belang zijn.</p>	BP 1
	Ana1.3	<p>OPLOSSINGSRICHTINGEN: Geeft voor de gevonden informatiebehoefte in algemene termen enkele oplossingsrichtingen aan, waarbij mede wordt aangegeven wat mogelijke voor- en nadelen kunnen zijn van een</p>	BP 1

	portal oplossing.	
Ontwerpen niveau 1		
Ont1.1	REQUIREMENTS: Legt de eisen aan een portal oplossing vast in een programma van eisen (requirements), waarin onderscheid wordt gemaakt tussen functionele en niet- functionele eisen	BP 2
Ont1.2	STRUCTUUR VAN DE PORTAL: Stelt op basis van het programma van eisen de structuur van de portal op en motiveert waarom de voorgestelde structuur geschikt is om effectief en efficiënt te gaan voorzien in de gesignaleerde informatiebehoeften. Nb. onder een portal wordt hier verstaan een Enterprise Information Portal zoals besproken in het theorieboek bij de course.	
Realiseren niveau 1		
Rea1.1	INDIVIDUELE SITE IN JOOMLA Kan in Joomla een site maken die gaat over de student zelf	IP3
Rea1.2	PROTOTYPE: Realiseert op basis van het programma van eisen een prototype van de portal dat minimaal bevat: een hoofdpagina; drie verschillende subpagina's; ongestructureerde content; en dat: voor minimaal drie doelgroepen is gecustomized.	BP 3
Rea1.3	CMS: Maakt met behulp van een CMS gebruikers aan, deelt groepen in, bedeeft rechten toe en plaatst aan de front-end content	BP 3
Adviseren niveau 1		
Adv1.1	IMPLEMENTATIEPLAN: Ontwikkelt een plan voor de implementatie (invoering) van de portal in de casusorganisatie, rekening houdend met inzichten uit de veranderkunde en implementatietheorie.	BP 4
Adv1.2	BEHEERSPLAN: Ontwikkelt een plan voor het beheer van de portal na invoering	BP 4

Communiceren niveau 1				
	Com1.1	Past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling.		alle schriftelijke producten
	Com1.2	Is in staat informatie, ideeën en oplossingen over te brengen op en uit te wisselen met een publiek bestaande uit specialisten of niet-specialisten.		presentatie advies
Zelfsturing niveau 1				
	Zel1.1	INDIVIDUEEL REFLECTIEVERSLAG Reflecteert op hoe het resultaat tot stand is gekomen en wat er verbeterd kan worden: WAT heb je in deze course gedaan? WAAROM heb je het zo gedaan? EVALUATIE: Heb je het terecht zo gedaan, of had je het (achteraf beschouwd) beter anders kunnen doen ? Welke verbetervoornemens maak je voor de toekomst ? Waaraan (bijv. aan welke competenties) wil je (blijven) werken ?		IP 2
Tentaminering	Deeltentamens / toetsvorm	Eisen en compensatiemogelijkheden	Weging	Frequentie (deel) tentamens per jaar
	Portfolio met :	>=5,5		2x
	BP1 Situatieanalyse	>=5,5	20%	2x
	BP2 Requirements van de Portal	>=5,5	20%	2x
	BP3 Ontwerp / prototype	>=5,5	20%	2x
	BP4 Implementatie en beheerplan	>=5,5	20%	2x
	IP1 Toets over de leerstof	>=5,5	20%	2x
	IP2 Individueel reflectieverslag	voldoende		2x
	IP3 Individuele site in Joomla	voldoende		2x
Verplichte literatuur	<ul style="list-style-type: none"> • Studiehandleiding Portal • Management en organisatie in de media- en entertainmentindustrie, Joost Scholten, ISBN: 978-90-473-0118-9, Boomonderwijs, 2009 • Portals. Handboek voor het plannen en ontwerpen van de bedrijfsportal, Laura Ettema & Oscar Mulders, Academic Service, 1e druk / Verschijningsjaar 2006, ISBN-13: 9789052615479 / ISBN-10: 9052615470 • Werkboek bedrijfskundige aspecten course portal, Peter de Reijke, 			

	Hogeschool van Arnhem en Nijmegen. Uitgegeven door readerbureau van de hogeschool onder nummer 311.
Aanbevolen literatuur	-
Software	Software: Joomla!, Open Source Content Management Systeem
Overig materiaal	-
Activiteiten	Beschrijven van een organisatie en de communicatie met zowel in- als externe belanghebbenden om op basis daarvan voorstellen te doen hoe een portal voor deze organisatie met de gevonden belanghebbenden meerwaarde zou kunnen opleveren. In essentie gaat het erom de diverse informatiebronnen te lokaliseren en na te gaan hoe deze nu worden gebruikt voor het informeren van de diverse in- en externe betrokkenen om op basis daarvan voortellen te doen de toegankelijkheid te verbeteren met een goed gestructureerde portal.
Werkvormen	<ul style="list-style-type: none"> • instructiecolleges • practicum • klassikale peer assessments • consultatie • expert reviews
Les- / Contacturen	VT regulier: 3 dagdelen à 4 lesuren VT verkort: 2 dagdelen à 4 lesuren DT: 1 dagdeel à 5 lesuren
Onderwijsperiode	VT regulier: blok 2 (februari-instroom) of blok 4 (september-instroom) VT verkort: blok 2 (februari-instroom) of blok 4 (september-instroom) DT: blok 3
<i>Maximum aantal deelnemers</i>	nvt

Toetscriteria Portal:

Toetsmoment 1: BP1 Situatieanalyse			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana1.1	Beschrijft een organisatie met behulp van de algemene organisatietheorie.	INLEIDING: a. Wat is de aanleiding tot deze adviesopdracht ? b. Wat is het doel [nb: van het gehele rapport, = BP 1 t/m 4] ? c. Hoe is dit rapport [BP 1 t/m 4] opgebouwd (beknopte leeswijzer)?	20

		<p>INTERNE ANALYSE: Analyse van structuur, cultuur en managementstijl bij MediaGiants</p> <p>a. [Kort:] Producten en diensten van MG, en de positie van MG binnen de branche.</p> <p>b. Observaties die te maken hebben met CON/CM (configuraties & coördinatiemechanismen).</p> <p>c. Observaties die te maken hebben SV (structuurvarianten).</p> <p>d. Observaties die te maken hebben met CULT (cultuurtypen).</p> <p>e. Observaties die te maken hebben met MS (managementstijlen).</p> <p>f. Is er verband tussen deze observaties (B t/m E) en de problemen van MG ?</p>	20
		<p>EXTERNE ANALYSE: Analyse van strategie en omgeving van MediaGiants</p> <p>a. Welke elementen van <u>strategisch management</u> tref je aan, welke mis je ? Hoe effectief is het strategisch management bij MG ?</p> <p>b. <u>Omgevingsanalyse</u>: Welke ontwikkelingen in de relevante omgeving van MG tref je aan ? (Gebruik hierbij modellen Porter, BCG-matrix, STEP-analyse.)</p>	20
		<p>COMMUNICATIEANALYSE: Wie communiceert bij MG met wie, waarover en met welke middelen ?</p> <p>a. Tussen welke groepen (afdelingen, posities zoals directie, informele groepen) wordt er binnen MG gecommuniceerd ? Wat valt je aan deze communicatie zoal op ? Noem hierbij minstens 4 groepen (meer dan 4 is gewenst).</p> <p>b. Stel voor de onder A bedoelde communicatie een communicatiematrix op, en maak daarin duidelijk: tussen welke groepen, met welke communicatiemiddelen, over welke inhoud wordt er gecommuniceerd ?</p>	20
		<p>PROBLEMANALYSE:</p> <p>a. <u>Sterkte-zwakte-analyse (SWOT)</u>: Welke sterke punten tref je bij MG aan ? Welke zwakte ? Welke kansen doen zich vanuit de omgeving voor MG voor ? Welke dreigingen ? Kun je laten zien dat zwakte punten de kansen verkleinen en de bedreigingen vergroten ? Geef hier (veel) voorbeelden van.</p> <p>b. Leid uit de sterkte-zwakte-analyse een <u>problemenlijst</u> voor MG af; groepeer en nummer de problemen !</p>	20
Ana1.2	Maakt een gemotiveerde analyse van de informatiebehoefte, nu en in de nabije toekomst van de groepen die voor de organisatie van belang zijn.	Voor welke problemen uit de problemenlijst lijkt een <u>portal</u> een oplossing te kunnen zijn ? Voor welke problemen niet ? Waarom ? Zijn er ook nog andersoortige (dus niet-portal) oplossingen nodig ?	

Com1.1	De student stelt in correct Nederlands een rapport op dat voldoet aan elementaire vormeisen		voldaan
Toetsmoment 2: BP2 Requirements van de Portal			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ont1.1	Legt de eisen aan een portal oplossing vast in een programma van eisen (requirements), waarin onderscheid wordt gemaakt tussen functionele en niet- functionele eisen	ANALYSE VAN INFORMATIEBEHOEFTE: a. Stel voor minimaal 4 doelgroepen (afdelingen, units, posities, informele doelgroepen) binnen MG de <u>Matrix Informatiebehoeften</u> op (inclusief de vermelding van de hiervoor benodigde <u>kennisprocessen</u> ; zie voor de uitleg van de Matrix Informatiebehoeften les 4). b. Beschrijf voor deze 4 doelgroepen een <u>persona</u> . Hoe krijgt die persona de informatie in de bestaande situatie tot zich ? Hoe zou die persona de informatie graag <u>willen</u> ontvangen cq kunnen opzoeken ?	33,3
		FUNCTIONELE EN NIET-FUNCTIONELE REQUIREMENTS: Leid uit 2.1 af: a. De functionele requirements waaraan de portal moet voldoen; b. De niet-functionele requirements waaraan de portal moet voldoen.	33,3
		KOSTEN EN OPBRENGSTEN: a. Ga van alle <u>kostencomponenten</u> uit tabel 5.2 op p. 127 (boek Ettema & Mulders, <i>Portals</i>) na of er kosten gemaakt moeten worden of dat het vereiste al aanwezig is bij MG. b. Zoek op internet naar indicaties voor de <u>opbrengsten</u> in tabel 5.3 op p. 128 Ettema & Mulders.	33,3
Com1.1	De student stelt in correct Nederlands een rapport op dat voldoet aan elementaire vormeisen		voldaan
Toetsmoment 3: BP3 Ontwerp / prototype			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ont1.2	Stelt op basis van het programma van eisen de structuur van de portal op en motiveert waarom de voorgestelde structuur geschikt is om effectief en efficiënt te gaan voorzien in de gesignaleerde informatiebehoeften.	STEL DE BASISSTRUCTUUR VAN DE PORTAL OP: Volg de beschrijving in Ettema & Mulders bij stap 7, p. 100 e.v.. ONTWERP PER DOELGROEP DE PORTALSCHERMEN: a. Maak op basis van de requirements uit	33,3

Rea1.2	Realiseert op basis van het programma van eisen een prototype van de portal dat minimaal bevat een hoofdpagina, drie verschillende subpagina's, ongestructureerde content en dat voor minimaal drie doelgroepen is gecustomized.	BP 2 voor de daar genoemde doelgroepen (minimaal 4) <u>op papier</u> een ontwerp voor de schermen die iedere doelgroep te zien zal krijgen. b. Licht je ontwerp toe, beschrijf je ontwerpbeslissingen. c. Maak op basis van dit ontwerp in Joomla een prototype voor minimaal 4 doelgroepen. d. Voeg naast de plugin voor het group acces nog één voor de doelgroep relevante plugin toe. e. "Vul" de subsites met meerdere content items en functionele links.	33,3
Rea1.3	Maakt met behulp van een CMS gebruikers aan, deelt groepen in, bedelt rechten toe en plaatst aan de front-end content		33,3
Com1.1	De student stelt in correct Nederlands een rapport op dat voldoet aan elementaire vormeisen		voldaan
Toetsmoment 4: BP4 Implementatie en beheerplan			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Adv1.1	Ontwikkelt een plan voor de implementatie (invoering) van de portal in de casusorganisatie, rekening houdend met inzichten uit de veranderkunde en implementatietheorie.	IMPLEMENTATIEPLAN: Wat moet MediaGiants doen om te zorgen dat de portal daadwerkelijk gebruikt gaat worden ? Gebruik het schema van de 4 implementatiefasen (behandeld in les 5), en beantwoord daarin minimaal de volgende vragen: a. Urgentie: Waarom wordt de portal eigenlijk ingevoerd en hoe ga je dat overbrengen aan de mensen die met de portal zouden moeten gaan werken ? b. Gevolgen: Wat zijn de gevolgen voor de gebruikers bij invoering van de portal ? Hoe kunnen we daar zo goed mogelijk rekening mee houden ? c. Overgang: Hoe organiseren we de overgang van werken zonder portal naar werken met de portal ? Hoeveel tijd is voor die overgang nodig, en wie moeten erbij betrokken worden ? d. Consolidatie: Wat moet er gedaan worden om te zorgen dat de gebruikers ook geruime tijd na invoering nog steeds met de portal (willen) blijven werken ?	50
Adv1.2	Ontwikkelt een plan voor het beheer van de portal na invoering	BEHEERPLAN: Stel een plan op voor het beheer van de portal. Werk minimaal de volgende punten uit: a. het technisch beheer b. het functioneel applicatiebeheer c. het contentbeheer d. voeg toe wat je van § 5.3. verder nog relevant acht e. kijk hoeveel mensen je nodig hebt voor het hierboven opgestelde beheerstaken en check of de beheerskosten overeenstemmen met je kosteninschatting in stap 2.3 van	50

		BP2	
Com1.1	De student stelt in correct Nederlands een rapport op dat voldoet aan elementaire vormeisen		voldaan
Toetsmoment 5: IP1 Toets over de leerstof			
Niveau	1		
Vorm	Schriftelijke toets		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana1.1	Beschrijft een organisatie met behulp van de algemene organisatietheorie. Voor deze course zijn van belang de aspecten: algemene organisatiekenmerken, omgevings- en strategieanalyse, structuurkenmerken, cultuur, motivatie, informatievoorziening, in- en externe communicatie en implementatie van veranderingen	de student heeft minimaal 18 van de 30 meerkeuzevragen over de leerstof van deze course goed beantwoord.	100% (voor voldoende minimaal 18 van 30 vragen correct)
Ana1.2	Maakt een gemotiveerde analyse van de informatiebehoeften, nu en in de nabije toekomst van de groepen die voor de organisatie van belang zijn.		
Ont1.1	Legt de eisen aan een portal oplossing vast in een programma van eisen (requirements), waarin onderscheid wordt gemaakt tussen functionele en niet- functionele eisen		
Rea1.1	Kan in Joomla een eenvoudige site maken		
Rea1.2	Realiseert op basis van het programma van eisen een prototype van de portal dat minimaal bevat: een hoofdpagina; drie verschillende subpagina's; ongestructureerde content; en dat: voor minimaal drie doelgroepen is gecustomized		
Adv1.1	Ontwikkelt een plan voor de implementatie (invoering) van de portal in de casusorganisatie, rekening houdend met inzichten uit de verandekunde en implementatietheorie.		
Adv1.2	Ontwikkelt een plan voor het beheer van de portal na invoering		
Toetsmoment 6: IP2 Individueel reflectieverslag			

Niveau	1		
Vorm	Schriftelijke verslag		
Ondergrens	voldoende		
Weging	0%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Zel1.1	Reflecteert op hoe het resultaat tot stand is gekomen en wat er verbeterd kan worden.	In dit verslag gaat het erom dat je in max. 1 A4 laat zien wat je individueel hebt geleerd. Ga kort in op onderstaande punten: <ul style="list-style-type: none"> - WAT heb je in deze course vakinhoudelijke geleerd? - WAAROM heb je het zo gedaan? - EVALUATIE: wat zou je een volgende keer anders doen? de student moet minimaal 3 houtsnijdende items noemen die zijn geleerd. Per geleerd item moet een korte motivatie worden gegeven waarom het zo gedaan is. Vanuit het voorgaande moeten minimaal 2 items worden genoemd en gemotiveerd die de student een volgende keer anders gaat doen.	100%
Com1.1	De student stelt in correct Nederlands een rapport op dat voldoet aan elementaire vormeisen		
Toetsmoment 7: IP3 Individuele site in Joomla			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	Voldoende		
Weging	0%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Rea1.1	Kan in Joomla een eenvoudige site maken	De individuele site: <ul style="list-style-type: none"> • moet worden gerealiseerd tijdens de uitvoering van de course Portal • moet opnieuw opgezet worden en mag geen inhoud bevatten zoals deze na de installatie aanwezig is (de site moet leeggemaakt en opnieuw opgezet worden) • heeft een ander dan de standaard meegeleverde template. (templates kunnen gratis gedownload worden van het internet) • kent een structuur met secties, categorieën en artikelen • bevat minimaal 4 verschillende nieuwe menu-items die op verschillende locaties gepositioneerd zijn in de gebruikte template en per menu-item is er minimaal één artikel of één functionaliteit of andere content gekoppeld • bevat minimaal één extra functionaliteit op de pagina (poll of formulier of mediaplayer, of, of....) én een eigen logo. 	100%

Direct e-mail

Versie dd. 23-08-2011

<i>Titel OWE</i>	<i>Direct e-mail</i>		
Doelgroep	Studenten C-propedeuse voltijd en deeltijd		
Centrale beroepstaak	Ontwerp, realiseer en evalueer een direct e-mail.		
(Beroeps) Producten	Een op de doelgroep afgestemde DM, gevuld vanuit een database, voorstudies, creative brief, creatieve concepten, bladformule		
Opleiding	Communicatievariant van de opleidingen BI, CMD		
Studiepunten, Studielast	7,5		
Samenhang	-		
Ingangseisen m.b.t. tentamens	We gaan uit van HTML en CSS als basiskennis voor de uiteindelijke realisatie. Ook wordt de beheersing voorondersteld van grammaticale regels en stijlprincipes die in de course Wiki zijn behandeld.		
Algemene omschrijving	<p>In deze course ga je een direct e-mail maken volgens geldende richtlijnen. Natuurlijk verantwoord je de keuzes die je maakt bij het totstandkomen van deze mail. Direct e-mail (DM) is een boodschap versturen per digitale post voor zakelijke/commerciële doeleinden. Eén van de grote verschillen met het communiceren via 'oude' media (radio, televisie, kranten, etc) is dat de afzender een min of meer onmiddellijke reactie mogelijk maakt.</p> <p>Onderwerpen die aan bod komen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyseren: direct marketing, direct e-mail, data en analyse • Ontwerpen: creatief proces, goede en slechte voorbeelden van DM's, doelgroepgericht communiceren, databaseontwerp issues • Realiseren: van definitief ontwerp naar realisatie, doelgroepgericht schrijven, toepassen en gebruiken van databases • Evalueren: doelgroeptests, verwerken van direct response • Communiceren: toepassen van stijlprincipes (compact, concreet, beeldend, menselijk), en grammaticale regels 		
Competenties	Analyseren, ontwerpen, realiseren, evalueren, communiceren		
Beoordelingscriteria	IndicatorID	Indicatoromschrijving	Toelichting
Indicatoren / eisen aan de OWE	Analyseren & Onderzoeken niveau 1		
	Ana1.1	Je kent de belangrijkste principes van direct marketing 2.0 en past ze toe in je DM	
	Ana1.2	Je analyseert bestaande DM's en verbindt hieraan conclusies voor je eigen DM	
	Ontwerpen niveau 1		
	Ont1.1	Je ontwerpt oorspronkelijke concepten in overeenstemming met je creative brief en je bladformule.	
	Ont1.2	Je motiveert en beargumenteert de gemaakte keuzes bij het totstandkomen van	

		je DM.		
	Realiseren niveau 1			
	Rea1.1	Je stelt queries op, gegeven een doelgroep, voert deze uit op een DM-database en genereert en verstuurt hiermee een eigen DM.		
	Rea1.2	Je schrijft DM-teksten volgens de daarvoor geldende richtlijnen.		
	Evalueren niveau 1			
	Eval1.1	Je kunt aangeven welke gegevens van een DM meetbaar zijn en je kunt deze gegevens interpreteren.		
	Eval1.2	Je maakt een testopzet voor een doelgroeptest en technische test.		
	Communiceren niveau 1			
	Comm1.1	Je past de grammaticale regels van het Nederlands foutloos toe		
	Comm1.2	Je past de stijlprincipes compact schrijven, concreet schrijven, menselijk schrijven en beeldend schrijven correct toe		
Tentaminering	Deeltentamens / toetsvorm	Eisen en compensatiemogelijkheden	Weging	Frequentie (deel) tentamens per studiejaar
	1. Kennistoets DEM Communicatie	>=5.5	3	2x
	2. Kennistoets DEM Realisatie	>=5.5	2	2x
	3. Inleveropdrachten Communicatie	vink		2x
	4. Inleveropdrachten Realisatie	vink		2x
	5. Inleveropdrachten Creativiteit	vink		2x
	6. Eindpresentatie DEM	>=5.5	5	2x
Verplichte literatuur	<ul style="list-style-type: none"> Postma, Paul, (2007), <i>Handboek Direct Marketing 2.0</i>, Amsterdam: Kluwer. Byttebier, Igor, (2002), <i>Creativiteit Hoe? Zo!</i>, Tiel: Lannoo. Zesde druk. 			
Aanbevolen literatuur	-			
Software				
Overig materiaal	DM-studentenhandleiding, Digitaal studiemateriaal (via Scholar)			
Activiteiten	<p>In deze course werken we volgens de fasering: analyseren, ontwerpen, realiseren en evalueren. Door de course lopen drie 'leerlijnen': doelgroepgericht communiceren, het creatieve proces, en het leren omgaan met databases. Tijdens de course leer je gebruik te maken van de nieuwste direct-marketinginzichten (direct marketing 2.0). Verder leer je de communicatieve aspecten van een DM te benoemen en deze aspecten ook toe te passen. Doelgroepgericht schrijven is een onderdeel van deze course. Daarnaast staat het creatieve proces centraal (hoe ontwerp je nu zo'n e-mail?) Ook leer je hoe uiteindelijk een e-mail bij de</p>			

	juiste doelgroep in de mailbox komt, om daarmee de eerder gedefinieerde communicatiebehoefte te vervullen. Hierbij maak je gebruik van een database en maak je - met zo min mogelijk programmeren/coderen - een dynamische webpagina. Je krijgt daarbij inzicht in het verband tussen marketingvraagstukken en gegevensstructuren.
Werkvormen	<i>Instructielessen, workshops, creatieve sessies, peer reviews, presentaties</i>
Les- / Contacturen	VT regulier: 3 dagdelen VT verkort: 2 dagdelen DT: 1 dagdeel
Onderwijsperiode	VT regulier: blok 2 (september-instroom) of blok 4 (februari-instroom) VT verkort: blok 2 (september-instroom) of blok 4 (februari-instroom) DT: blok 3
<i>Maximum aantal deelnemers</i>	nvt

Toetscriteria Direct Email:

Toetsmoment 1: Kennistoets DEM Communicatie			
Niveau	1		
Vorm	MC-toets met toepassingsgerichte vragen, "open boek"		
Ondergrens	5,5		
Weging	30%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana 1.1	Je kent de belangrijkste principes van direct marketing 2.0 en past ze toe in je DEM.	Student kan aangeven wat de kenmerken van direct marketing 2.0 zijn. In concrete voorbeelden van marketinguitingen kan hij deze kenmerken herkennen en kan hij aangeven of ze correct zijn toegepast.	20%
		Student kan de principes van tekstuele en visuele vormgeving van DEMs noemen en toepassen.	20%
		Student kan aangeven hoe direct marketing in bedrijven wordt georganiseerd. Hierbij speelt de direct marketing-cyclus een doorslaggevende rol.	20%
		Student kan voor een concrete vraag van een (denkbeeldige) opdrachtgever aangeven welke marketingmedia in welke volgorde in de te ontwerpen marketingcampagne kunnen worden ingezet. Daartoe kan direct e-mail behoren.	20%
		Student kan aangeven aan welke juridische eisen de opslag en het gebruik van persoonsgegevens in direct marketing moeten voldoen.	20%
Toetsmoment 2: Kennistoets DEM Realisatie			
Niveau	1		

Vorm	Schriftelijke toets met open vragen		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Rea 1.1	Je vertaalt een informatiebehoefte die een doelgroep omschrijft naar een SQL query. Je kunt hierbij gebruik maken van INNER JOINS en verschillende operatoren in de WHERE clause.	Student leidt de informatiebehoefte af uit een omschrijving en/of uit een stuk html code. De benodigde kolommen worden correct geïdentificeerd uit het informatiemodel. De vraag wordt correct vertaald in de WHERE clause. Clauses worden correct gebruikt in de juiste volgorde. Kleine syntaxfouten zijn niet belangrijk. INNER JOIN wordt correct gebruikt waarbij max 3 tabellen correct gejoind worden. Foreign key relaties worden correct vertaald naar een inner join.	75%
		De student kan adhv een LRS in combinatie met een voorbeeldpopulatie conclusies trekken over de mogelijkheid om bepaalde gegevens toe te voegen of te wijzigen. In het antwoord wordt de juiste terminologie mbt relationele databases gebruikt.	12,50%
		De student kan de segmentatiemogelijkheden en stuurgrootheden benoemen en uit een omschrijving de gebruikte segmentatie danwel grootheid identificeren.	12,50%
Toetsmoment 3: Inleveropdrachten Communicatie			
Niveau	1		
Vorm	opdrachten		
Ondergrens	5,5		
Weging	0%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana 1.1	Je kent de belangrijkste principes van direct marketing 2.0 en past ze toe in je DEM.	Student onderzoekt of in voorbeelden (cases) van direct marketing de principes correct zijn toegepast, en geeft zo nodig aan waar het beter had gekund.	33%
Ana 1.2	Je analyseert bestaande DEM's en verbindt hieraan conclusies voor je eigen DEM.	Student presenteert voorbeelden van DEMs die hij heeft aangetroffen, en laat gedetailleerd zien in welke opzichten deze voorbeelden aan principes en eisen voldoen.	33%
Rea 1.2	Je schrijft doelgroepgerichte teksten volgens de opgegeven richtlijnen.	Student schrijft concept-teksten voor DEMs en toont aan dat hij hierbij rekening heeft gehouden met de DM 2.0-principes.	33%
Toetsmoment 4: Inleveropdrachten Realisatie			
Niveau	1		
Vorm	Opdrachten		
Ondergrens	5,5		
Weging	0%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering

			in %
Rea 1.1	Je vertaalt een informatiebehoefte die een doelgroep omschrijft naar een SQL query. Je kunt hierbij gebruik maken van INNER JOINS en verschillende operatoren in de WHERE clause.	De queries op de eigen database sluiten aan bij de geformuleerde doelgroepen en inhoud. Hierbij worden de SQL clauses correct gebruikt. Syntaxfouten zijn hierbij fout.	25%
Rea 1.3	Je maakt de DEM en test en verstuurt deze. Je houdt hierbij rekening met de specifieke eisen van verschillende e-mail clients. Je zorgt ervoor dat de inhoud van de mail dynamisch geladen wordt uit een database en afgestemd is op de doelgroep.	De eigen database is gevuld met een correcte en voor testen volledige voorbeeldpopulatie en sleutels worden correct geïnterpreteerd.	25%
		De DEM template is correct opgezet mbv HTML-tabellen voor de layout. De DEM toont goed in de meeste algemeen gebruikte emailclients en de verschillen zijn hierbij klein.	25%
		De DEM wordt technisch correct verstuurd.	25%
Toetsmoment 5: Inleveropdrachten Creativiteit			
Niveau	1		
Vorm	opdrachten		
Ondergrens	5,5		
Weging	0%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana 1.2	Je analyseert bestaande DEMs en verbindt hieraan conclusies voor je eigen DEM.	Doelgroep: Hier benoem je de doelgroep voor je DEM. Omschrijf de kenmerken van die doelgroep in gedrag, interesses, welvaartsklasse enzovoort. Daarna beschrijf je hoe de DEM aansluit bij de kenmerken en behoeften van de doelgroep. Besteed aandacht aan het begrip uit Postma 'Vormgeving van het aanbod'. Je oefent deze analyse door eerst enige bestaande DEMs op hun doelgroepgerichtheid te onderzoeken.	33%
Ont 1.1	Je ontwerpt creatieve concepten in overeenstemming met de creatieve formule.	Concept: Beschrijf hier welke boodschap je wilt overbrengen aan de ontvanger. Hoe vertaal je die boodschap in een creatieve combinatie van beeld en tekst? Op welke manier werken beeld en tekst samen om die boodschap aan de ontvanger over te brengen?	33%
Ont 1.2	Je motiveert en beargumenteert de gemaakte keuzes bij het totstandkomen van je DEM.	User Interface: Beschrijf hier uit welke onderdelen de DEM bestaat, en hoe die over het vlak verspreid worden. Bijvoorbeeld: 'Bovenaan staat de kopregel, rechts bovenin staat schuin een banner. Daaronder staat het hoofdbeeld van de aanbieding, met links eronder een tweede aanbieding in beeld. Iedere aanbieding heeft een prijsbalk, en een grote button die linkt naar de website...', enzovoort. Het gaat erom alle ingrediënten te benoemen die in je DEM verschijnen, tot en met het kleinste tekstblokje. Ook de functionaliteit van ieder onderdeel wordt beschreven.	33%

Toetsmoment 5: Eindpresentatie DEM			
Niveau	1		
Vorm	Presentatie en beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	50%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ont 1.2	Je motiveert en beargumenteert de gemaakte keuzes bij het totstandkomen van je DEM.	Er wordt systematisch verwezen naar alle behandelde ontwerp- en realisatiecriteria (bijv. voldoen aan de creatieve formule, toepassing AIDA-model, etc.).	30%
Rea 1.1	Je vertaalt een informatiebehoefte die een doelgroep omschrijft naar een SQL query. Je kunt hierbij gebruik maken van INNER JOINS en verschillende operatoren in de WHERE clause.	De queries op de eigen database sluiten aan bij de geformuleerde doelgroepen en inhoud. Hierbij worden de SQL clauses correct gebruikt. Syntaxfouten zijn hierbij fout.	10%
Rea 1.2	Je schrijft doelgroepgerichte teksten volgens de opgegeven richtlijnen.	Tekst voldoet aan behandelde eisen, waaronder heldere structuur, compactheid, feiten omgezet in voordelen, etc..	10%
Rea 1.3	Je maakt de DEM en test en verstuurt deze. Je houdt hierbij rekening met de specifieke eisen van verschillende e-mail clients. Je zorgt ervoor dat de inhoud van de mail dynamisch geladen wordt uit een database en afgestemd is op de doelgroep.	<p>De eigen database is gevuld met een correcte en voor testen volledige voorbeeldpopulatie en sleutels worden correct geïnterpreteerd.</p> <p>De DEM template is correct opgezet mbv HTML-tabellen voor de layout. De DEM toont goed in de meeste algemeen gebruikte emailclients en de verschillen zijn hierbij klein.</p> <p>De DEM wordt correct verstuurd en is aantoonbaar goed ontvangen door het grootste deel van de testgroep.</p> <p>De DEM is leesbaar als de plaatjes aanvankelijk niet getoond worden en de afzender is in die situatie duidelijk.</p> <p>Er worden zinvolle ALT teksten gebruikt.</p> <p>Er is een duidelijke afmeldmogelijkheid en een link naar een webversie (de webversie zelf hoeft niet opgeleverd te worden).</p>	40%
Eval 1.1	Je meet de respons en kunt deze gegevens interpreteren.	De respons is aantoonbaar gemeten met de voorgeschreven software. De student reflecteert op deze resultaten en relateert deze aan de doelstelling. De doelstelling moet realistisch zijn t.a.v. de doelgroep. De respons hoeft hier, gezien de testpopulatie niet mee overeen te komen maar de student moet daar wel op kunnen reflecteren. De student toont de responsmeting.	10%

C-propedeuseproject

Omdat het propedeuseproject bij ICA als integrale toets wordt gebruikt, zit de OWE-beschrijving van dit project in het deel Integrale toetsen.

Website Development

Versiedatum: 24-8-2011

<i>Titel OWE</i>	Website Development
<i>Doelgroep</i>	Propedeusestudenten I-propedeuse (voltijd en deeltijd)
Centrale beroepstaak	Het ontwerpen en bouwen van een dynamische website
(Beroeps) Producten	Moodboard, persona, prototypes, statische en dynamische website
Opleiding	BI, I, TI, CMD
Studiepunten, Studielast	7,5 studiepunten
Samenhang	Deze course is een voorbereiding op het propedeuse project
Ingangseisen m.b.t. tentamens	-
Algemene omschrijving	<p>Het ontwerpen en realiseren van een interface in voor een webbased applicatie of een website is een basisvaardigheid voor elke ICT-er. In deze course leren de studenten te werken met XHTML, CSS, en een stukje met de dynamische webprogrammeertechniek PHP. Daarnaast is er extra aandacht aan semantisch correcte websites en hoe je de vormgeving op een moderne wijze kunt aanpakken.</p> <p>Je leert een (grafisch) ontwerp te maken voor een beeldscherm en een informatieruimte in te richten. Daartoe analyseer je een concrete opdracht voor een informatieve website en je ontwikkelt een vormgeving waarbij je de mogelijkheden in de toepassing van typografie, kleur- en beeldgebruik verkent. Je leert dit ontwerp te realiseren met behulp van semantische en valide XHTML waarbij voor de vormgeving en opmaak gebruik gemaakt wordt van CSS. Uiteraard zorg je ervoor dat het een toegankelijke website wordt volgens de regels van webaccessibility. Vervolgens voegen we de beginprincipes toe van een dynamische website.</p> <p>Onderwerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ontwerp en vormgeving • HTML en CSS • HTTP en PHP <p>Mogelijk bewijsmateriaal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gebruikersanalyse (persona, moodboard) • Ontwerpdocumenten (kleuren- en letterpalet, low en high fidelity prototypes) • Structuurvoorstel website (navigatiestructuur, hoofdpagina en subpagina's) • Statische website • Dynamische website
Competenties	Analyseren & Onderzoeken, Ontwerpen, Realiseren, Communiceren, Zelfsturing & Reflectie
Beoordelingscriteria	

Indicatoren / eisen aan de OWE			
	<i>Indicatorid</i>	<i>Indicator omschrijving</i>	<i>Toelichting</i>
	Analyseren & Onderzoeken niveau 1		
	Ana1.1	Kan een analyse maken van een opdracht voor het maken van een informatieve, statische website.	
	Ana1.2	Kan een analyse maken van de content van een informatieve website.	
	Ana1.3	Heeft de context van een opdracht onderzocht, de gebruikersgroep gedefinieerd, en het doel en de inhoud van de communicatie bepaald.	
	Ana1.4	Heeft van een, aan een opdracht verwante website de vormgeving en betekenisoverdracht bepaald.	
	Ontwerpen niveau 1		
	Ont1.1	Kan een aansprekend grafisch ontwerp maken voor een informatieruimte met een navigatieconcept uitgaande van de opdracht en gelet op de gebruikersgroep.	
	Ont1.2	Maakt aan de hand van schetsen duidelijk hoe het ontwerpproces voor de website is verlopen en welke afwegingen daarbij zijn gemaakt.	
	Realiseren niveau 1		
	Rea1.1	Kan een ontwerp voor een informatieve, statische website realiseren in XHTML en CSS.	
	Rea1.2	Valideert en test in twee verschillende browsers de website op het internet overeenkomstig het ontwerp.	
	Rea1.3	Kan met behulp van serverside programmering dynamische inhoud toevoegen aan de website.	
	Communiceren niveau 1		
	Com1.1	Kan een presentatie geven over het resultaat van een opdracht.	
	Com1.2	kan uitleg en/of presentatie geven over een specifieke web onderwerp.	
	Com1.3	Past grammaticaal correct	

		taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling.		
Zelfsturing&Reflectie niveau 1				
	Zel1.1	Kan een persoonlijk ontwikkelingsplan opstellen in relatie tot de course.		
Tentaminering	Deeltentamens / toetsvorm	Weging	Compensatiemogelijkheden / eisen	Frequentie (deel) tentamens
	Theorietoets ontwerp, HTML, CSS	1	>=5,5	1 maal per semester
	Theorietoets HTTP en PHP	1	>=5,5	1 maal per semester
	Productassessment Website	2	>=5,5	1 maal per semester
Verplichte literatuur	<ul style="list-style-type: none"> • Boek "HTML en CSS: de basis, 2e editie", Andree Hollander, ISBN 9043016551 (zelf aanschaffen) • Reader "PHP", M. Verheij (Scholar) • Werkboek "Webdevelopment", Leer, Janssen, de Vogel (Scholar) • Studiehandleiding Website Development (Scholar) 			
Aanbevolen literatuur				
Software	Internet Explorer >= 6.0 Firefox >= 2.0 Webserver (IIS of Apache) met PHP Teksteditor voor HTML, CSS en PHP			
Overig materiaal	Voorbeeldmateriaal – materiaal dat gebruikt wordt voor oefeningen en opdrachten			
Activiteiten				
Werkvormen	Per week zijn er op ICA dagdelen gepland met studieactiviteiten in het kader van deze course. Het betreft ondermeer de volgende activiteiten: <ul style="list-style-type: none"> • theorieles, de theorie beknopt wordt toegelicht en/of samengevat; • workshop, je bent bezig met zelfstudie uit het boek, je werkt aan opgaven en presentatieopdrachten; • presentaties van resultaten van je eigen werk of discussie naar aanleiding van opgaven en problemen die zich daarbij voordeden. Daarnaast zul je werken aan een grotere opdracht (de eindopdracht) waarin je al het geleerde toepast.			
Les- / Contacturen	Voltijd regulier: 6 lesuren theorie, 6 lesuren begeleid practicum Voltijd versneld: 4 lesuren theorie, 4 lesuren begeleid practicum Deeltijd: 3 lesuren theorie, 2 lesuren begeleid practicum			
Onderwijsperiode	Voltijd Arnhem: Blok 1 (september -instroom), blok 3 (februari -instroom) Voltijd Nijmegen: Blok 1 Deeltijd: Blok 4			
Maximum aantal deelnemers	nvt			

Toetscriteria Website Development:

Toetsmoment 1: Theorietoets ontwerp, HTML, CSS			
Niveau	1		
Vorm	Schriftelijke Kennistoets (open boek)		
Ondergrens	5,5		
Weging	25%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering weging (som 18)
Ana1.1	Kan een analyse maken van een opdracht voor het maken van een informatieve, statische website.	- kan doelgroep omschrijven bij gegeven opdracht - kan gegeven moodboard en opdracht aan elkaar koppelen - kan gegeven website en opdracht aan elkaar koppelen	1
Ana1.2	Kan een analyse maken van de opbouw van een informatieve website.	- kan stramien van een gegeven website bepalen - kan gegeven menustructuur op bruikbaarheid beoordelen	1
Ana1.3	Heeft de context van een opdracht onderzocht, de gebruikersgroep gedefinieerd, en het doel en de inhoud van de communicatie bepaald.	- is in staat de bruikbaarheid van een persona te beoordelen	3
Ana1.4	Heeft van een, aan een opdracht verwante website de vormgeving en betekenisoverdracht bepaald.	- kan lettertypen en kleurenpalet herkennen en benoemen - is in staat de validator van w3c te gebruiken	3
Ont1.1	Kan een aansprekend grafisch ontwerp maken voor een informatieruimte met een navigatieconcept uitgaande van de opdracht en gelet op de gebruikersgroep.	- kan een goed stramien aanduiden bij een gegeven opdracht en doelgroep - kan een navigatiestructuur opstellen bij een gegeven opdracht en doelgroep	3
Ont1.2	Maakt aan de hand van schetsen duidelijk hoe het ontwerpproces voor de website is verlopen en welke afwegingen daarbij zijn gemaakt.	- weet doel en volgorde van producten in het ontwerpproces	2
Rea1.1	Kan een ontwerp voor een informatieve, statische website realiseren in (sematische en validerende) XHTML en CSS.	- kan xhtml, html 4.01 en css 2 correct gebruiken*	3
Rea1.2	Valideert, test en presenteert in twee verschillende browsers de website op het internet overeenkomstig het ontwerp.	De website moet in twee verschillende browsers (niet 2 versies van dezelfde browser) werken en er acceptabel uitzien. Het hoeft niet tot op de pixel nauwkeurig hetzelfde te zijn.	2
Toetsmoment 2: Theorietoets HTTP en PHP			
Niveau	1		
Vorm	Schriftelijke Kennistoets (open boek)		
Ondergrens	5,5		
Weging	25%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Rea1.2	Valideert, test en presenteert in twee verschillende browsers de website op het internet overeenkomstig het ontwerp.	De website moet in twee verschillende browsers (niet 2 versies van dezelfde browser) werken en er acceptabel uitzien. Het hoeft niet tot op de pixel nauwkeurig	50%

		hetzelfde te zijn.	
Rea1.3	Kan de website uitbreiden met tenminste twee dynamische functionaliteiten (bijv. een formulier, een inlogfunctie, een winkelmandje, enkele functies, enkele includes).	<ul style="list-style-type: none"> - kent de werking van en verschillende tussen http-get- en -post-request - kent de werking van http-response (incl sessie-cookies) - kent het doel van een webserver en serverside scriptinterpreter - kan php 5.0 toepassen (syntax, variabelen, structs, standaard functies, eigen functies)* 	50%
Toetsmoment 3: Productassessment Website			
Niveau	1		
Vorm	Presentatie van het Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5	De met * gemarkeerde producten moeten aanwezig zijn. De met * gemarkeerde criteria moeten voldoende of ja zijn.	
Weging	50%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering weging (som 80)
Ana1.1	Kan een analyse maken van een opdracht voor het maken van een informatieve, statische website.	Gekozen opdracht* moet voldoende zijn voor een website met <ul style="list-style-type: none"> - een homepage* - vier achterliggende pagina's* - twee dynamische aspecten* 	7
Ana1.2	Kan een analyse maken van de opbouw van een informatieve website.	Powerpointpresentatie*, behandeld: <ul style="list-style-type: none"> - doelgroep en sfeer van website - stramien - structuur - informatieoverdracht - kleurenpalet en lettertypen - technische aspecten 	7
Ana1.3	Heeft de context van een opdracht onderzocht, de gebruikersgroep gedefinieerd, en het doel en de inhoud van de communicatie bepaald.	Persona*, beoordeeld op: <ul style="list-style-type: none"> - bruikbaarheid* (voldoende / onvoldoende) - eerder gegeven feedback verwerkt (ja / nee / nvt) 	7
Ana1.4	Heeft van een, aan een opdracht verwante website de vormgeving en betekenisoverdracht bepaald.	Kleuren- en letterpalet*, beoordeeld op: <ul style="list-style-type: none"> - gekozen kleuren komen overeen met moodboard (ja / nee) - mondelinge verantwoording gekozen kleuren* (voldoende / onvoldoende) - gekozen lettertypen komen overeen met moodboard (ja / nee) - mondelinge verantwoording gekozen lettertypen* (voldoende / onvoldoende) 	7
Ont1.1	Kan een aansprekend grafisch ontwerp maken voor een informatieruimte met een navigatieconcept uitgaande van de opdracht en gelet op de gebruikersgroep.	Prototypes low fidelity*, high fidelity*, beoordeeld op: <ul style="list-style-type: none"> - richtingslijnen (weinig / veel) - originaliteit (veel / weinig) - mondelinge verantwoording stramien* (voldoende / onvoldoende) - kleurgebruik komt overeen met kleuren-/letterpalet (ja / nee) - lettertypen komen overeen met kleuren-/letterpalet (ja / nee) - bruikbaar / slices gebruikt voor website* 	7

		(ja / nee) - originaliteit (veel / weinig) - professionele uitstraling (voldoende / onvoldoende) - eerder gegeven feedback verwerkt (ja / nee / nvt)	
Ont1.2	Maakt aan de hand van schetsen duidelijk hoe het ontwerpproces voor de website is verlopen en welke afwegingen daarbij zijn gemaakt.	Moodboard*: - kleurgebruik (consequent / chaotisch) - indeling / plaatsing afbeeldingen (consequent / chaotisch) - onderwerp van afbeeldingen (consequent / wisselend) - lettertypen (consequent / wisselend) - originaliteit (veel / weinig) - eerder gegeven feedback verwerkt (ja / nee / nvt)	9
Rea1.1	Kan een ontwerp voor een informatieve, statische website realiseren in (sematische en validerende) XHTML en CSS.	Statische website*: - komt overeen met high-fidelity prototype (ja / nee) - html strict en zelf gevalideerd* (ja / nee) - css gebruikt voor opmaak* (ja / nee) - css gebruikt voor positionering* (ja / nee) - accessibility-aspecten (voldoende / onvoldoende) - originaliteit (veel / weinig) - professionele uitstraling (voldoende / onvoldoende) - niveau van html* (voldoende / onvoldoende) - niveau van css* (voldoende / onvoldoende) - sfeer van moodboard herkenbaar (ja / nee) - verantwoording herkenbaarheid sfeer van moodboard* (voldoende / onvoldoende) - eerder gegeven feedback verwerkt (ja / nee / nvt)	5
Rea1.2	Valideert, test en presenteert in twee verschillende browsers de website op het internet overeenkomstig het ontwerp.	De website moet in twee verschillende browsers (niet 2 versies van dezelfde browser) werken en er acceptabel uitzien. Het hoeft niet tot op de pixel nauwkeurig hetzelfde te zijn.	7
Rea1.3	Kan de website uitbreiden met tenminste twee dynamische functionaliteiten (bijv. een formulier, een inlogfunctie, een winkelmandje, enkele functies, enkele includes).	Dynamische website*: - minstens 5 pagina's op handige wijze opgezet* (includes, functies) (ja / nee) - minstens 2 dynamische aspecten* (ja / nee) (bijvoorbeeld login, winkelwagen, content management, database, complexe functies, oo) - niveau van php* (voldoende / onvoldoende) - persona herkenbaar (ja / nee) - mondelinge verantwoording herkenbaarheid persona* (voldoende / onvoldoende) - eerder gegeven feedback verwerkt (ja / nee / nvt)	5
Com1.1	De kandidaat past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling.	Alle geschreven tekst (m.n. Persona en content van website) moet foutloos Nederlands of Engels zijn.	2
Com1.2	Kan een presentatie geven over het resultaat van een opdracht.	Presentatie powerpoint over analyse bestaande website.	5
Com1.3	Kan uitleg en/of presentatie geven over een specifiek web onderwerp.	Gebeurt in mondeling assessment.	5

Zel1.1	Kan een planning maken t.b.v. de ontwikkeling van een kleine dynamische website, gestuurd door verplichte tussenproducten met gegeven deadlines.	Tussenproducten (concept en definitief) dienen op tijd te worden ingeleverd.*	5
Zel1.2	Kan een persoonlijk ontwikkelingsplan opstellen in relatie tot de lesstof van de course en verder.	Tentamens en mondeling assessment dienen goed te zijn voorbereid.*	2

Embedded Application

Versiedatum: 24-8-2011

<i>Titel OWE</i>	Embedded Application		
<i>Doelgroep</i>	Propedeusestudenten I-propedeuse (voltijd en deeltijd)		
Centrale beroepstaak	Maak een embedded applicatie met een communicatieapparaat		
(Beroeps) Producten	Hangman in the phone		
Opleiding	BI, I, TI, CMD		
Studiepunten, Studielast	7,5 studiepunten		
Samenhang	-		
Ingangseisen m.b.t. tentamens	-		
Algemene omschrijving	Met Java Micro Edition maken studenten voor hun GSM een Hangman applicatie die communiceert via de Bluetooth poort. In deze course wordt de basis gelegd voor verder programmeeronderwijs. Als voorbereiding op het maken van de embedded applicatie wordt in een beschermde omgeving gewerkt aan alle losse programmeerelementen in Java 5 of 6.		
Competenties	Analyseren & Onderzoeken, Ontwerpen, Realiseren, Communiceren		
Beoordelingscriteria			
Indicatoren / eisen aan de OWE			
	Indicatorid	Indicator omschrijving	Toelichting
	Analyseren & Onderzoeken niveau 1		
	Ana1.1	De kandidaat onderzoekt de herkomst van compile-time en run-time foutmeldingen en verbetert de bijbehorende programmacode, totdat de foutmeldingen niet meer optreden.	Opbouwen van vaardigheid om zelf fouten te vinden en op te lossen.
	Ontwerpen niveau 1		
	Ont1.1	De kandidaat maakt een ontwerp op basis van stapsgewijze verfijning en pseudocode.	Opschrijven van de structuur van een programma in natuurlijke taal
	Realiseren niveau 1		
	Rea1.1	De kandidaat realiseert een programma op basis van een ontwerp op basis van stapsgewijze verfijning en pseudocode.	
	Rea1.2	De kandidaat maakt gebruik van een API.	Gebruik maken van Java API, Karel API en Puplet API
	Rea1.3	De kandidaat maakt in een	Gebruik van

		bestaande of eigen klasse meerdere methoden gebruikmakend van parameters en returnwaarden van de types int, boolean en String.	methoden (functies) waarbij functies met en zonder parameters en met en zonder returnwaarden moeten worden gemaakt.
	Rea1.4	De kandidaat gebruikt in zijn programma meerdere geneste controlestructuren.	Bijvoorbeeld if binnen if of for binnen while.
	Rea1.5	De kandidaat verklaart de keuze voor herhalingstructuren als for en while in zijn eigen programma	Verschil kunnen aangeven tussen een tellende herhaling en een voorwaardelijke herhaling.
	Rea1.6	De kandidaat verklaart de zichtbaarheid van lokale en globale variabelen binnen zijn eigen programma.	Gebruik van variabelen, scope zo beperkt mogelijk houden.
	Rea1.7	De kandidaat past voorgeschreven codingstandaarden toe in zijn eigen programma en motiveert de toegevoegde waarde van de standaarden.	Aantonen van leesbaarheid en nut van leesbare code aantonen.
	Rea1.9	De kandidaat kan een array van primitieve types en Strings declareren, initialiseren en indexeren.	Gebruik van statische lijsten, zoals de args[] van de main methode of de menuitems van een Puplet.
	Rea1.10	De kandidaat demonstreert dat zijn product voldoet aan de gegeven specificatie, het gegeven ontwerp en/of het eigen ontwerp.	Link kunnen leggen tussen stapsgewijze verfijning uit het ontwerp en de codeoplossingen.
	Rea1.11	De kandidaat gebruikt logische expressies in keuzestructuren bestaande uit de NOT, AND en OR operatoren.	Gebruik van !, && en voor het checken van combinaties van waarheidswaarden bij if.
	Rea1.12	De kandidaat laat twee computerprogramma's communiceren volgens een protocol gegeven een protocolspecificatie en voorbeeldcode.	Implementeren van Puplets die via het Bluetooth-protocol communiceren, gebruik makend van de Puplet API.

Communiceren niveau 1				
	Com1.1	Past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling	De kandidaat schrijft een ontwerpdocument voor te realiseren oplossingen.	
Tentaminering	Deeltentamens / toetsvorm	Weging	Compensatiemogelijkheden / eisen	Frequentie (deel) tentamens
	Programmeeropdracht inleiding programmeren	3	>=5,5	2 maal per semester
	MC-toets Inl. programmeren en computerbasics	3	>=5,5	2 maal per semester
	Hangman on the Phone	4	>=5,5	1 maal per semester
Verplichte literatuur	<ul style="list-style-type: none"> Syllabus Course 2 (digitaal via Scholar) Studiehandleiding Course 2 (digitaal via Scholar) 			
Aanbevolen literatuur	<ul style="list-style-type: none"> Boek: Java for Dummies, 0-7645-2646-4, Barry Burd (optioneel: alleen voor beginnende programmeurs) Boek: Objects First with BlueJ, 0-13-197-629X, Barnes & Kolling (optioneel: voor meer gevorderde programmeurs, verplicht vanaf course Gaming) 			
Software	Eclipse EclipseME/J2ME2.x BlueJ JSDK 5.0			
Overig materiaal	<ul style="list-style-type: none"> Scholar: Digitale practica, PPT-presentaties en codevoorbeelden. Installatiehandleiding Puplets en J2ME Wireless Toolkit 			
Activiteiten				
Werkvormen	Theorielessen (ca. 30%) Practica (ca. 70%)			
Les- / Contacturen	Voltijd regulier: 2 lesuren theorie, 8 lesuren begeleid practicum, 2 lesuren presentaties of code reviews. Voltijd verkort: 2 lesuren theorie, 4 lesuren begeleid practicum, 2 lesuren presentaties of code reviews Deeltijd: 1 lesuur theorie, 1 lesuur begeleid practicum, 1 lesuur presentaties of code reviews			
Onderwijsperiode	Voltijd Arnhem, regulier en verkort: Blok 1 (september-instroom), blok 3 (februari-instroom) Voltijd Nijmegen, regulier: blok 1 Deeltijd: Semester 1			

Maximum aantal
deelnemers

Nvt

Toetscriteria Embedded Applications:

Toetsmoment 1: MC-toets Inl. programmeren en computerbasics			
Niveau	1		
Vorm	Schriftelijke toets		
Ondergrens	5,5		
Weging	30%		
		Toets bestaat uit 40 vragen. Weging: Tot 10 vragen goed: 1 punt. Voor elke verder juist beantwoorde vraag: 0,3 punt.	
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana1.1	Je onderzoekt de herkomst van compile-time en run-time foutmeldingen en kan de bijbehorende programmacode verbeteren totdat de foutmeldingen niet meer optreden.	3 à 5 vragen betreffen het opsporen en benoemen van fouten in voorbeeldcode	18,2%
Rea1.1	Je maakt gebruik van een API	3 à 6 vragen hebben betrekking op API gebruik	27,3%
Rea1.2	Je maakt in een bestand een eigen klasse meerdere methoden gebruik makend van parameters en returnwaarden van de types int, boolean en String	5 à 7 vragen hebben betrekking op controlestructuren en nesting	9,1%
Rea1.3	Je gebruikt in je programma meerdere geneste controlestructuren	5 à 8 vragen hebben betrekking op het begrip van parameters en returnvalues	18,2%
Rea1.9	Je gebruikt logische expressies in keuzestructuren bestaande uit NOT, AND en OR operatoren.	5 à 8 vragen hebben betrekking op logische expressies	18,2%
Rea1.11	Je legt in je eigen woorden het verband uit tussen je eigen programma, de JDK en de onderliggende hardwarecomponenten zoals geheugen en processor.	8 à 12 vragen hebben betrekking op de onderliggende logica	9,1%
Toetsmoment 2: Programmeeropdracht inleiding programmeren			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	30%		
	Op basis van het ontwerp wordt een maximumscore vastgesteld: Deze is afhankelijk van de mate van "slimheid" van Kareltje . Wanneer alleen algoritmen worden toegepast die in de syllabus staan is de maximum score een 8. (Dan moet het verder perfect volgens de indicatoren zijn uitgevoerd). Indien eigen intelligente algoritmen worden toegevoegd (Waarmee Kareltje bijvoorbeeld zijn weg intelligent kan vinden zonder vast te lopen in doodlopende straatjes) is de maximum score verder op te hogen tot een 9. Wanneer hierentboven meerdere robots ook nog in staat zijn om elkaars gedrag (algoritmisch handelen) te beïnvloeden (anders dan door toeval) is de maximum score een 10. Deze maximum score wordt gecorrigeerd met de uitkomst van de indicatoren.		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ont1.1	Je maakt een ontwerp op basis van stapsgewijze verfijning en pseudocode. De kandidaat realiseert vervolgens een programma op basis van dit ontwerp.	Beschrijving moet akkoord verklaard zijn. Minimaal één probleem moet d.m.v. pseudocode of schema uitgewerkt zijn. Uiteindelijk resultaat mag daar op details van afwijken	4%
Rea1.1	Je maakt gebruik van een API	Oplossingen die worden aangeboden in het	8%

		"Kareltje"- framework, worden gebruikt. (Niet zelf wiel uitvinden) Indien toch gedaan maar wel goed, geen aftrek. Indien wel gedaan en niet goed werkend wel aftrek	
Rea1.2	Je maakt in een bestaande en eigen klasse meerdere methoden gebruikmakend van parameters en returnwaarden van de types int, boolean en String.	Toetsen op aanwezigheid. Indien geen van allen aanwezig is, voldoet het product niet (onvoldoende)	12%
Rea1.3	Je gebruikt in zijn programma meerdere geneste controlestructuren.	Toetsen op aanwezigheid en juistheid. Indien niet aanwezig voldoet product niet (dus onvoldoende). Indien fouten hierin puntenaftrek.	12%
Rea1.4	Je verklaart de keuze voor herhalingsstructuren als for en while in zijn eigen programma.	Indien voor juiste toepassing de juiste structuur is gekozen: Akkoord. Anders: indien resultaat wel OK aftrek. Indien resultaat niet OK : onvoldoende.	12%
Rea1.5	Je gebruikt lokale en globale variabelen binnen zijn eigen programma en verklaart het geheugengebruik voor deze variabelen.	Indien voor juiste toepassing de juiste scope is gekozen: Akkoord. Anders: indien resultaat wel OK kleine aftrek. Indien resultaat niet OK : onvoldoende.	12%
Rea1.6	Je past voorgeschreven codingstandaarden toe in zijn eigen programma en motiveert de toegevoegde waarde van de standaarden.	Header commentaar voor programma en methodes aanwezig? Onvoldoende aanwezig:punt aftrek Volledig afwezig: Onvoldoende	12%
Rea1.8	Je demonstreert dat je product voldoet aan de gegeven specificatie, het gegeven ontwerp en/of het eigen ontwerp.	Het gaat hier over de grote lijn van het ontwerp. Details mogen afwijken. Indien totaal afwijkend, volgt gesprek en herkansingsopdracht (ontwerp of resultaat aanpassen)	6%
Rea1.9	Je gebruikt logische expressies in keuzestructuren bestaande uit de NOT, AND en OR operatoren.	Indien niet aanwezig: Onvoldoende. Indien overbodig gebruik: enkele tienden aftrek. Indien echt fout, Dan functioneert programma niet goed : Onvoldoende	12%
Com1.1	Past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling De kandidaat schrijft een ontwerpdocument voor te realiseren oplossingen.	Norm max 5 spel- stijlfouten per A4. Wordt binnen course feedback op geleverd en gecorrigeerd. Indien feedback verwerkt: Akkoord. Indien feedback genegeerd wordt: 2 punten aftrek.	10%
Toetsmoment 3: Hangman on the Phone			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
	Hoewel de opdracht eenduidig is, geeft hij toch ruimte voor een aantal extra's. Een precieze toepassing van de voorbeelden uit de Syllabus is met inachtneming van de nevenstaande eisen voldoende voor een 8. Behalve voor nevenstaande indicatoren volgt ook aftrek voor de volgende logische missers: Hoofdletters en kleine letters worden niet als gelijke letters gezien; Woordbewaarder is afhankelijk van constraints woordrader voor een juiste evaluatie; De woordrader kan een extra punt verdienen door zijn "baasje" voor domme zaken te behoeden (zoals het meerdere keren raden van de zelfde letter) Beiden kunnen 2 punten extra verdienen wanneer het betreffend programma in staat is om 2 of meer spellen simultaan te spelen. Uiteraard kan alleen een voldoende volgen als de programma's voldoen aan de gestelde functionaliteit uit de opdracht.		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ont1.1	Je maakt een ontwerp op basis van stapsgewijze verfijning en pseudocode. De kandidaat realiseert vervolgens een programma op basis van dit ontwerp.	Beschrijving moet akkoord verklaard zijn. Minimaal één probleem moet d.m.v. pseudocode of schema uitgewerkt zijn. Uiteindelijk resultaat mag daar op details	16,7%

		van afwijken	
Rea1.1	Je maakt gebruik van een API	Oplossingen die worden aangeboden in het "Puplet"- framework, worden gebruikt. (Niet zelf wiel utvinden) Indien toch gedaan maar wel goed, geen aftrek. Indien wel gedaan en niet goed werkend wel aftrek. Ook de String- en StringBuffer-API dienen juist te worden gebruikt.	10%
Rea1.2	Je maakt in een bestaande en eigen klasse meerdere methoden gebruikmakend van parameters en returnwaarden van de types int, boolean en String.	Oplossingen die worden aangeboden in het "Puplet"- framework, worden gebruikt. (Niet zelf wiel utvinden) Indien toch gedaan maar wel goed, geen aftrek. Indien wel gedaan en niet goed werkend wel aftrek.	10%
Rea1.3	Je gebruikt in je programma meerdere geneste controlestructuren.	Toetsen op aanwezigheid en juistheid. Indien niet aanwezig voldoet product niet (dus onvoldoende). Indien fouten hierin puntenaftrek.	1,7%
Rea1.4	Je verklaart de keuze voor herhalingstructuren als for en while in zijn eigen programma.	Indien voor juiste toepassing de juiste structuur is gekozen: Akkoord. Anders: indien resultaat wel OK aftrek. Indien resultaat niet OK : onvoldoende.	3,3%
Rea1.5	Je gebruikt lokale en globale variabelen binnen je eigen programma en verklaart het geheugengebruik voor deze variabelen.	Indien voor juiste toepassing de juiste scope is gekozen: Akkoord. Anders: indien resultaat wel OK kleine aftrek. Indien resultaat niet OK : onvoldoende.	8,3%
Rea1.6	Je past voorgeschreven codingstandaarden toe in zijn eigen programma en motiveert de toegevoegde waarde van de standaarden.	Header commentaar voor programma en methodes aanwezig? Onvoldoende aanwezig:punt aftrek Volledig afwezig: Onvoldoende	8,3%
Rea1.7	Je kan een array van bytes initialiseren en indexeren	Indien onjuist gedaan: Dan loopt programma fout en dus onvoldoende.	10%
Rea1.8	Je demonstreert dat je product voldoet aan de gegeven specificatie, het gegeven ontwerp en/of het eigen ontwerp.	Programma moet conform ontwerp. Kleinde details op basis van voortschrijdend inzicht mogen afwijken.Moeten echter onderbouwd kunnen worden. Indien afwijkend,dient in assesmentgesprek een verklaring moeten volgen.	15%
Rea1.9	Je gebruikt logische expressies in keuzestructuren bestaande uit de NOT, AND en OR operatoren.	Indien niet aanwezig: Onvoldoende. Indien overbodig gebruik: enkele tienden aftrek. Indien echt fout, Dan functioneert programma niet goed : Onvoldoende	10%
Com1.1	Past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling De kandidaat schrijft een ontwerpdocument voor te realiseren oplossingen.	Norm max 5 spel- stijlfouten per A4. Wordt binnen course feedback op geleverd en gecorrigeerd. Indien feedback verwerkt: Akkoord. Indien feedback genegeerd wordt: 2 punten aftrek.	6,7%

Databases & Applications

Versiedatum: 29-6-2011

<i>Titel OWE</i>	Databases & Applications
<i>Doelgroep</i>	Propedeusestudenten I-propedeuse (voltijd en deeltijd)
Centrale beroepstaak	Maak en beheer een kleine client-server database
(Beroeps) Producten	Client-server database applicatie
Opleiding	BI, I, TI, CMD
Studiepunten, Studielast	7,5 studiepunten
Samenhang	-
Ingangseisen m.b.t. tentamens	-
Algemene omschrijving	<p>Je leert SQL te gebruiken om een database te realiseren en te gebruiken. Je leert use cases en relationele schema's lezen, en die vertalen naar een concrete database en bijbehorende applicatie. Je leert te denken in het Relationele Model. Microsoft Access wordt gebruikt om een client-applicatie te maken, die een connectie maakt met een database op Microsoft SQL Server.</p> <p>Er wordt met een DBMS als SQL Server gewerkt om het Client-Server model aan te leren, omdat bijvoorbeeld met MS Access alleen multi-user aspecten slecht te illustreren zijn. Verder maak je kennis met een tool van SQL Server om onderhoudshandelingen te automatiseren en om conversies te maken.</p> <p>Onderwerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Structuur van een relationele database • Bepenkingsregels: primary keys, not null, foreign keys, check constraints, cascading updates en deletes • CREATE TABLE statements • INSERT, UPDATE en DELETE statements • SELECT statements: <ul style="list-style-type: none"> ○ Query's met gebruikmaking van SELECT, FROM, JOIN, WHERE en ORDER BY, GROUP BY, HAVING, Aggregatiefuncties, subqueries • ALTER TABLE statements • Cascading updates en deletes • Introductie client/server • Applicatie ontwikkeling: <ul style="list-style-type: none"> ○ use cases lezen ○ ontwerpen en realiseren van schermformulieren, rapportages en menu's voor eindgebruikers <p>Importeren van data via Data Transformation Services</p>
Competenties	Ontwerpen, Realiseren, Beheren, Communiceren
Beoordelingscriteria	
Indicatoren /	

eisen aan de OWE			
	<i>Indicatorid</i>	<i>Indicator omschrijving</i>	<i>Toelichting</i>
Ontwerpen niveau 1			
	Ont1.1	De kandidaat kan een schermformulier voor eindgebruikers ontwerpen op basis van een in een use case beschreven proces. Hij/zij maakt daarbij gebruik van verschillende controls, zoals tekstvelden, comboboxes, listboxes, radio groups, subforms, tabbladen en buttons zodanig dat deze de gebruiksvriendelijkheid ten goede komen.	
Realiseren niveau 1			
	Rea1.1	De kandidaat kan een gegeven LRS (Logisch Relatieve Schema) vertalen naar DDL-instructies (CREATE en ALTER TABLE) voor een specifiek gegeven RDBMS (Relationeel Database Management Systeem) en kan door die statements te executeren in het RDBMS een database creëren die het LRS implementeert, tekortkomingen van het RDBMS daargelaten.	In het LRS spelen de volgende begrippen een rol: tabel, rij, kolom, not null, primaire sleutel, alternatieve sleutel, vreemde sleutel, verwijzing, referentiële integriteit.
	Rea1.2	De kandidaat kan gegeven een SQL SELECT-instructie en de populatie van een database voorspellen wat het resultaat van deze query zal zijn. De kandidaat geeft er blijk van een helder denkmodel te hebben van de verwerkingsvolgorde van de diverse componenten van een SELECT-statement.	
	Rea1.3	De kandidaat kan een informatiebehoefte geformuleerd in natuurlijke taal waarbij gegevens uit meerdere tabellen nodig zijn vertalen naar een SQL SELECT-instructie, gebruikmakend van inner en outer joins en subquery's.	Gecorreleerde subquery's worden buiten beschouwing gelaten.
	Rea1.4	De kandidaat kan een informatiebehoefte geformuleerd in natuurlijke taal waarbij geaggregeerde informatie wordt gevraagd vertalen naar een SQL SELECT-instructie, gebruikmakend van de GROUP BY- en HAVING –	

		component.	
	Rea1.5	De kandidaat kan een gebruiksvriendelijk schermformulier voor eindgebruikers realiseren op basis van een use case. Daarbij moet hij/zij in staat zijn gebruik te maken van verschillende controls, zoals tekstvelden, comboboxes, listboxes, radio groups, subforms, tabbladen en buttons.	
	Rea1.6	De kandidaat kan een rapport realiseren als uitvoerfunctie van het informatiesysteem gebruikmakend van rapportsecties en functies voor het berekenen van (sub)totalen.	
	Rea1.7	De kandidaat kan de client-applicatie zodanig ontwikkelen dat er vanuit deze applicatie een connectie wordt gemaakt met de database die zich op een server bevindt.	
	Rea1.8	De kandidaat kan door het invoeren van populatie nagaan of een gerealiseerde functie (bijvoorbeeld een query, formulier of rapport) al dan niet voldoet aan de vooraf opgestelde specificaties. Wanneer dit niet het geval is moet d.m.v. een duidelijke beschrijving van de situatie kunnen worden gerapporteerd, op een zodanige wijze dat de programmeur voldoende informatie heeft om het probleem te corrigeren.	
	Beheren niveau 1		
	Beh1.1	De kandidaat kan wijzigingen in de populatie van een database aanbrengen door gebruik te maken van INSERT-, UPDATE- en DELETE-statements.	
	Beh1.2	De kandidaat kan op grond van een gegeven specificatie eenvoudige wijzigingen aanbrengen in de structuur van een bestaande database, rekening houdend met de bestaande populatie. Dat houdt in dat als de bedoelde wijzigingen conflicteren met die populatie, de kandidaat in staat is de oude gegevens te bewaren, en zonedig na een transformatie weer in te voeren	

		in de gewijzigde database.	
	Communiceren niveau 1		
	Com1.1	De kandidaat past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling.	
Tentaminering	Deeltentamens / toetsvorm	Weging	Compensatiemogelijkheden / eisen
	Schriftelijke Toets SQL	2	>=5,5
	Presentatie Beroepsproduct deel 1	1	>=5,5
	Presentatie Beroepsproduct deel 2	2	>=5,5
Verplichte literatuur	<ul style="list-style-type: none"> • Boek "Relationele databases en SQL", Wiegerink, Bijpost en De Groot, ISBN 9039522219 • Syllabus "Database-applicatieontwikkeling", Engelbart en Janssen • Studiehandleiding Databases&Applications 		
Aanbevolen literatuur			
Software	SQL Server Express 2008 R2, Microsoft Access 2007/2010		
Overig materiaal	<ul style="list-style-type: none"> • Case Study • Diverse digitale workshops 		
Activiteiten			
Werkvormen	<p>Per week zijn er op ICA dagdelen gepland met studieactiviteiten in het kader van deze course. Het betreft ondermeer de volgende activiteiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>theorieles</i>, de theorie beknopt wordt toegelicht en/of samengevat • <i>workshop</i>, je bent bezig met zelfstudie uit het boek, je werkt aan opgaven en presentatieopdrachten • <i>presentaties</i> van resultaten van je eigen werk of <i>discussie</i> naar aanleiding van opgaven en problemen die zich daarbij voordeden. <p>Daarnaast zul je werken aan een grotere opdracht (de case study) waarin je het geleerde toepast.</p>		
Les- / Contacturen	voltijd regulier: 12 lesuren (3 dagdelen) p. wk voltijd verkort: 8 lesuren (2 dagdelen) p. wk deeltijd: 5 lesuren p. wk		
Onderwijsperiode	Voltijd Arnhem: Blok 2 (september-instroom), blok 4 (februari-instroom) Voltijd Nijmegen: Blok 3 Deeltijd: Blok 2		
<i>Maximum aantal deelnemers</i>	nvt		

Toetscriteria Databases & Applications:

Toetsmoment 1: Schriftelijke Toets SQL		
Niveau	1	
Vorm	Schriftelijke kennistoets	
Ondergrens	5,5	

Weging	40%		
		<p>Waardering op basis van de criteria bij de indicatoren van toepassing in de schriftelijke toets.</p> <p>De beoordelingscriteria worden gewaardeerd o.b.v. punten voor de aanwezige vereiste statement-onderdelen. Dit in combinatie met aftrekpunten daar waar essentiële statementonderdelen ontbreken en/of syntaxfouten worden gemaakt.</p>	
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Rea1.1	De kandidaat kan een gegeven LRS (Logisch Relationeel Schema) vertalen naar DDL-instructies (CREATE en ALTER TABLE) voor een specifiek gegeven RDBMS (Relationeel Database Management Systeem) en kan door die statements te executeren in het RDBMS een database creëren die het LRS implementeert, tekortkomingen van het RDBMS daargelaten.	<ul style="list-style-type: none"> -naamgeving van de tabellen en kolommen moet overeenkomstig het LRS zijn. -datatypen van de kolommen moeten overeenkomstig het LRS zijn -de DDL instructies voor het creëren van tabellen en constraints (PK ,FK, AK, NULL/NOT NULL) moeten syntactisch correct zijn. -de notatie volgorde van meerdere SQL instructies moet juist zijn zodat alle instructies batchgewijs (in zijn geheel) geexecuteerd kunnen worden. 	10%
Rea1.2	De kandidaat kan gegeven een SQL SELECT-instructie en de populatie van een database voorspellen wat het resultaat van deze query zal zijn. De kandidaat geeft er blijk van een helder denkmodel te hebben van de verwerkingsvolgorde van de diverse componenten van een SELECT-statement.	<ul style="list-style-type: none"> -de kandidaat kan het eindresultaat van de query in de juiste volgorde motiveren (FROM, WHERE, SELECT, ORDER BY) '-de kandidaat kan daarbij het verschil aantonen tussen de verschillende typen joins (INNER JOIN, LEFT/RIGHT OUTER JOIN, SELF JOIN, AUTO JOIN) 	10%
Rea1.3	De kandidaat kan een informatiebehoefte geformuleerd in natuurlijke taal waarbij gegevens uit meerdere tabellen nodig zijn vertalen naar een SQL SELECT-instructie, gebruikmakend van inner en outer joins en subquery's.	<ul style="list-style-type: none"> -de SQL SELECT instructie moet: <ul style="list-style-type: none"> - syntactisch correct geformuleerd zijn, - de juiste kolommen in de SELECT clause bevatten - alleen de benodigde tabellen betrekken (dus geen overbodige tabellen) - de output in de juiste sortering (indien gevraagd in de informatiebehoefte) presenteren - onafhankelijk van de populatie de gevraagde informatie (en niet meer) presenteren - de juiste instructie (het type JOIN of een subquery) bevatten indien expliciet gevraagd 	40%
Rea1.4	De kandidaat kan een informatiebehoefte geformuleerd in natuurlijke taal waarbij geaggregeerde informatie wordt gevraagd vertalen naar een SQL SELECT-instructie, gebruikmakend van de GROUP BY- en HAVING –component.	<ul style="list-style-type: none"> -de kandidaat kan de query in de juiste volgorde formuleren (FROM, WHERE, GROUP BY, HAVING, SELECT, ORDER BY) -de SQL SELECT instructie moet: <ul style="list-style-type: none"> -syntactisch correct geformuleerd zijn (de HAVING clause moet altijd vooraf zijn gegaan door een GROUP BY clause) -alleen geaggregeerde informatie en/of informatie waarop gegroepeerd is in de SELECT clause bevatten - onafhankelijk van de populatie de gevraagde informatie (en niet meer) presenteren 	30%

Beh1.1	De kandidaat kan wijzigingen in de populatie van een database aanbrengen door gebruik te maken van INSERT-, UPDATE- en DELETE-statements.	-wijzigingen in de populatie moet met behulp van de juiste DML SQL instructie gegeven worden (wijzigen van informatie mbv UPDATE en niet mbv DELETE gevolgd door INSERT) -de kandidaat kan mogelijke database constraint overtredingen door DML instructies verklaren gebruik makend van de juiste termen (PK, AK, FK met cascading aspecten, CHECK, NULL/NOT NULL)	5%
Beh1.2	De kandidaat kan op grond van een gegeven specificatie eenvoudige wijzigingen aanbrengen in de structuur van een bestaande database, rekening houdend met de bestaande populatie. Dat houdt in dat als de bedoelde wijzigingen conflicteren met die populatie, de kandidaat in staat is de oude gegevens te bewaren, en zonodig na een transformatie weer in te voeren in de gewijzigde database.	-de gegeven oplossing bevat de juiste volgorde van syntactisch correcte DDL en DML SQL instructies - de kandidaat weet correct gebruik te maken van de verschillende SQL instructies voor het toevoegen van records aan een tabel (INSERT INTO .. VALUES., INSERT INTO .. SELECT .., SELECT ... INTO ... FROM) - de kandidaat geeft de juiste instructie voor het (tijdelijk) uitschakelen/verwijderen van FK constraints.	5%
Toetsmoment 2: Presentatie Beroepsproduct deel 1			
Niveau	1		
Vorm	Presentatie		
Ondergrens	5,5		
Weging	20%		
		<p>Waardering op basis van de criteria bij de indicatoren.</p> <p>Voldoende van een 5,5 of meer wordt behaald bij een minimale score van 60% van de beoordelingscriteria bij elke indicator.</p> <p>N.B: Hierbij wordt de getoonde kennis/inzicht (mondelijke verantwoording van kandidaat) meegenomen.</p> <p>De waardering hierboven wordt verder getoetst in het assessment op basis van:</p> <ul style="list-style-type: none"> -gebruikte technieken(product), -niveau getoonde kennis/inzicht (mondelijke verantwoording van kandidaat). - routinematig handelen in het gebruik van het product. -Algehele presentatie van het beroepsproduct. 	
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ont1.1	De kandidaat kan een schermformulier voor eindgebruikers ontwerpen op basis van een in een use case beschreven proces. Hij/zij maakt daarbij gebruik van verschillende controls, zoals tekstvelden, comboboxes, listboxes, radio groups, subforms, tabbladen en buttons zodanig dat deze de gebruiksvriendelijkheid ten goede komen.	<ul style="list-style-type: none"> - Voor elk formulier van de gevraagde Use Cases is vooraf een schets aanwezig met: <ul style="list-style-type: none"> *indeling van de controls(zoals tekstvelden, comboboxes, listboxes, radio groups, subforms, tabbladen en buttons) *toelichting op recordsource(s), controlsources, rowsources en aanwezige events. - Bij het formulierontwerp moet het type formulier(enkelvoudig/doorlopend) herkenbaar zijn. - Bij het ontwerp moet duidelijk zijn welke controls onafhankelijk zijn. - Indeling formulierontwerp moet de gevraagde functionaliteit(use case) ondersteunen zowel inhoudelijk als op efficiëntie en gebruiksvriendelijkheid. 	

Rea1.1	De kandidaat kan een gegeven LRS (Logisch Relationeel Schema) vertalen naar DDL-instructies (CREATE en ALTER TABLE) voor een specifiek gegeven RDBMS (Relationeel Database Management Systeem) en kan door die statements te executeren in het RDBMS een database creëren die het LRS implementeert, tekortkomingen van het RDBMS daargelaten.	- Code script Database compleet(DDL) voor de gehele Casus aanwezig en correct op: *naamgeving kolommen overeenkomstig met het LRS. *datatypen kolommen overeenkomstig met het LRS *syntax constraints(PK ,FK, AK, NN) overeenkomstig met het LRS. - volgorde notatie van executie bij meerdere statements moet juist zijn.	
Rea1.2	De kandidaat kan gegeven een SQL SELECT-instructie en de populatie van een database voorspellen wat het resultaat van deze query zal zijn. De kandidaat geeft er blijk van een helder denkmodel te hebben van de verwerkingsvolgorde van de diverse componenten van een SELECT-statement.	n.v.t.	
Rea1.3	De kandidaat kan een informatiebehoefte geformuleerd in natuurlijke taal waarbij gegevens uit meerdere tabellen nodig zijn vertalen naar een SQL SELECT-instructie, gebruikmakend van inner en outer joins en subquery's.	- Code script Database compleet(DML) voor de gevraagde functionaliteiten(Use Cases) Deze bevat: * correcte SELECT-instructies voor de recordbronnen van de (sub)formulieren * correcte SELECT-instructies voor de controlsources/rowsources * correcte SELECT-instructies in VBA-script verwerkt van de aanwezige events. -Bij de SELECT-instructies is correct en efficiënt gebruik gemaakt van inner, outer joins en subquery's daar waar van toepassing.	
Rea1.4	De kandidaat kan een informatiebehoefte geformuleerd in natuurlijke taal waarbij geaggregeerde informatie wordt gevraagd vertalen naar een SQL SELECT-instructie, gebruikmakend van de GROUP BY- en HAVING –component.	- Code script Database compleet(DML) voor de gevraagde functionaliteiten(Use Cases) Deze bevat: * correcte SELECT-instructies voor de recordbronnen van de (sub)formulieren * correcte SELECT-instructies voor de controlsources/rowsources * correcte SELECT-instructies in VBA-script verwerkt van de aanwezige events. -Bij de SELECT-instructies is correct en efficiënt gebruik gemaakt van de GROUP BY- en HAVING –component daar waar van toepassing.	
Rea1.5	De kandidaat kan een gebruiksvriendelijk schermformulier voor eindgebruikers realiseren op basis van een use case. Daarbij moet hij/zij in staat zijn gebruik te maken van verschillende controls, zoals tekstvelden, comboboxes, listboxes, radio groups, subforms, tabbladen en buttons.	- De gerealiseerde formulieren zijn overeenkomstig met het ontwerp. <i>N.B.: Bij afwijking van het ontwerp dient het ontwerp aangevuld te worden met een motivatie/verantwoording.</i> - Gebruik van de formulieren werkt correct bij elke testpopulatie (geen bugs aanwezig). - Indeling van het formulier moet de gevraagde functionaliteit (use case) ondersteunen zowel inhoudelijk als op efficiëntie en gebruiksvriendelijkheid. - De gerealiseerde formulieren bevatten controls(zoals tekstvelden, comboboxes, listboxes, radio groups, subforms, tabbladen en buttons).	

Rea1.6	De kandidaat kan een rapport realiseren als uitvoerfunctie van het informatiesysteem gebruikmakend van rapportsecties en functies voor het berekenen van (sub)totalen.	n.v.t. (onderdeel in Demo BP deel2)	
Rea1.7	De kandidaat kan door het invoeren van populatie nagaan of een gerealiseerde functie (bijvoorbeeld een query, formulier of rapport) al dan niet voldoet aan de vooraf opgestelde specificaties. Wanneer dit niet het geval is moet d.m.v. een duidelijke beschrijving van de situatie kunnen worden gerapporteerd, op een zodanige wijze dat de programmeur voldoende informatie heeft om het probleem te corrigeren.	- De database van de applicatie bevat tijdens de demo <u>voldoende</u> populatie om de gevraagde functionaliteit(use case) te kunnen testen. - De database van de applicatie bevat tijdens de demo een <u>realistische</u> populatie om de gevraagde functionaliteit(use case) te kunnen testen. <i>N.B.:Voorkom afkortingen en onlogische gegevens (zoals: student1,student2,student3) als gevolg van gebruikmaking van copy/paste.</i> - Met de demonstratie kan de kandidaat door invoer van representatieve gegevens aantonen dat de gevraagde functionaliteit aanwezig is en correct werkt. - Bij het schenden van constraints moet een interne of daar waar relevant een geprogrammeerde foutmelding getoond worden. -Tijdens de demonstratie moet de kandidaat in staat zijn evt. optredende problemen te verantwoorden en deze met enige routine te corrigeren.	
Beh1.1	De kandidaat kan wijzigingen in de populatie van een database aanbrengen door gebruik te maken van INSERT-, UPDATE- en DELETE-statements.	-Tijdens de demonstratie kan de kandidaat een gevraagde functionaliteit op wijziging van populatie direct uitvoeren. Hierbij wordt correct en efficiënt gebruik gemaakt van INSERT-, UPDATE- en DELETE-statements. -De aanwezige events met INSERT-,UPDATE- en DELETE-statements in het VBA-script moet de kandidaat kunnen toelichten en verantwoorden.	
Beh1.2	De kandidaat kan op grond van een gegeven specificatie eenvoudige wijzigingen aanbrengen in de structuur van een bestaande database, rekening houdend met de bestaande populatie. Dat houdt in dat als de bedoelde wijzigingen conflicteren met die populatie, de kandidaat in staat is de oude gegevens te bewaren, en zonodig na een transformatie weer in te voeren in de gewijzigde database.	-Tijdens de demonstratie kan de kandidaat een gevraagde functionaliteit op wijziging van structuur direct uitvoeren. Hierbij wordt correct en efficiënt gebruik gemaakt van bijv. ALTER-en DROP- statements. -De al aanwezige wijzigingen in de structuur d.m.v. SQL-statements moet de kandidaat kunnen toelichten en verantwoorden.	
Com1.1	De kandidaat past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling.	- De teksten in de toelichting van het ontwerp en de teksten in formulieren / MsgBoxes zijn grammaticaal juist en correct gespeld.	
Toetsmoment 3: Presentatie Beroepsproduct deel 2			
Niveau	1		
Vorm	Presentatie		
Ondergrens	5,5		
Weging	40%		
	Waardering op basis van de criteria bij de indicatoren.		

	<p>Voldoende van een 5,5 of meer wordt behaald bij een minimale score van 60% van de beoordelingscriteria bij elke indicator.</p> <p>N.B: Hierbij wordt de getoonde kennis/inzicht (mondellinge verantwoording van kandidaat) meegenomen.</p> <p>De waardering hierboven wordt verder getoetst in het assessment op basis van:</p> <ul style="list-style-type: none"> -gebruikte technieken(product), -niveau getoonde kennis/inzicht (mondellinge verantwoording van kandidaat). - routinematig handelen in het gebruik van het product. -Algehele presentatie van het beroepsproduct. 		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ont1.1	De kandidaat kan een schermformulier voor eindgebruikers ontwerpen op basis van een in een use case beschreven proces. Hij/zij maakt daarbij gebruik van verschillende controls, zoals tekstvelden, comboboxes, listboxes, radio groups, subforms, tabbladen en buttons zodanig dat deze de gebruiksvriendelijkheid ten goede komen.	<ul style="list-style-type: none"> - voor elk formulier en bijbehorend rapport van de gevraagde Use Cases is vooraf een schets aanwezig met: <ul style="list-style-type: none"> *indeling van de controls(zoals tekstvelden, comboboxes, listboxes, radio groups, subforms, tabbladen en buttons) *toelichting op recordsource(s), controlsources, rowsources en aanwezige events. - Bij het formulierontwerp moet het type formulier(enkelvoudig/doorlopend) herkenbaar zijn. - Bij het ontwerp moet duidelijk zijn welke controls onafhankelijk zijn. - Indeling formulier-/rapportontwerp moet de gevraagde functionaliteit(use case) ondersteunen zowel inhoudelijk als op efficiëntie en gebruiksvriendelijkheid. 	
Rea1.1	De kandidaat kan een gegeven LRS (Logisch Relationeel Schema) vertalen naar DDL-instructies (CREATE en ALTER TABLE) voor een specifiek gegeven RDBMS (Relationeel Database Management Systeem) en kan door die statements te executeren in het RDBMS een database creëren die het LRS implementeert, tekortkomingen van het RDBMS daargelaten.	n.v.t. (aangetoond met demo BP deel1)	
Rea1.2	De kandidaat kan gegeven een SQL SELECT-instructie en de populatie van een database voorspellen wat het resultaat van deze query zal zijn. De kandidaat geeft er blijk van een helder denkmodel te hebben van de verwerkingsvolgorde van de diverse componenten van een SELECT-statement.	n.v.t.	
Rea1.3	De kandidaat kan een informatiebehoefte geformuleerd in natuurlijke taal waarbij gegevens uit meerdere tabellen nodig zijn vertalen naar een SQL SELECT-instructie, gebruikmakend van inner en outer joins en subquery's.	<ul style="list-style-type: none"> - Code script Database compleet(DML) voor de gevraagde functionaliteiten(Use Cases) Deze bevat: <ul style="list-style-type: none"> * correcte SELECT-instructies voor de recordbronnen van de (sub)formulieren en rapporten * correcte SELECT-instructies voor de controlsources/rowsources * correcte SELECT-instructies in VBA-script verwerkt van de aanwezige events. -Bij de SELECT-instructies is correct en efficiënt gebruik gemaakt van inner, outer joins en subquery's daar waar van toepassing. 	
Rea1.4	De kandidaat kan een informatiebehoefte	- Code script Database compleet(DML) voor	

	geformuleerd in natuurlijke taal waarbij geaggregeerde informatie wordt gevraagd vertalen naar een SQL SELECT-instructie, gebruikmakend van de GROUP BY- en HAVING –component.	de gevraagde functionaliteiten(Use Cases) Deze bevat: * correcte SELECT-instructies voor de recordbronnen van de (sub)formulieren en rapporten * correcte SELECT-instructies voor de controlsources/rowsources * correcte SELECT-instructies in VBA-script verwerkt van de aanwezige events. -Bij de SELECT-instructies is correct en efficiënt gebruik gemaakt van de GROUP BY- en HAVING –component daar waar van toepassing.	
Rea1.5	De kandidaat kan een gebruiksvriendelijk schermformulier voor eindgebruikers realiseren op basis van een use case. Daarbij moet hij/zij in staat zijn gebruik te maken van verschillende controls, zoals tekstvelden, comboboxes, listboxes, radio groups, subforms, tabbladen en buttons.	- De gerealiseerde formulieren/ rapporten zijn overeenkomstig met het ontwerp. <i>N.B.: Bij afwijking van het ontwerp dient het ontwerp aangevuld te worden met een motivatie/verantwoording.</i> - Gebruik van de formulieren werkt correct bij elke testpopulatie (geen bugs aanwezig). - Indeling van het formulier-/ rapport moet de gevraagde functionaliteit (use case) ondersteunen zowel inhoudelijk als op efficiëntie en gebruiksvriendelijkheid. - De gerealiseerde formulieren/rapporten bevatten controls(zoals tekstvelden, comboboxes, listboxes, radio groups, subforms, tabbladen en buttons).	
Rea1.6	De kandidaat kan een rapport realiseren als uitvoerfunctie van het informatiesysteem gebruikmakend van rapportsecties en functies voor het berekenen van (sub)totalen.	- Correct werkend rapport overeenkomstig met de gevraagde functionaliteit (use case(s)). - Waar mogelijk moet gebruik worden gemaakt van de rapportsecties met ingebouwde Groeperings-, Sorteringsfuncties en Statistische functies. - In het rapport zijn subtotalen, totalen en indien van toepassing een generaal totaal verwerkt. - Gebruik van subrapporten is niet toegestaan. <i>N.B. Gebruik van GROUP BY, ORDER BY en Statistische functies als COUNT(), SUM() is niet gewenst in het recordbron van het rapport.</i>	
Rea1.7	De kandidaat kan door het invoeren van populatie nagaan of een gerealiseerde functie (bijvoorbeeld een query, formulier of rapport) al dan niet voldoet aan de vooraf opgestelde specificaties. Wanneer dit niet het geval is moet d.m.v. een duidelijke beschrijving van de situatie kunnen worden gerapporteerd, op een zodanige wijze dat de programmeur voldoende informatie heeft om het probleem te corrigeren.	- De database van de applicatie bevat tijdens de demo <u>voldoende</u> populatie om de gevraagde functionaliteit(use case) te kunnen testen. - De database van de applicatie bevat tijdens de demo een <u>realistische</u> populatie om de gevraagde functionaliteit(use case) te kunnen testen. <i>N.B.:Voorkom afkortingen en onlogische gegevens (zoals: student1,student2,student3) als gevolg van gebruikmaking van copy/paste.</i> - Met de demonstratie kan de kandidaat door invoer van representatieve gegevens aantonen dat de gevraagde functionaliteit aanwezig is en correct werkt. - Bij het schenden van constraints moet een interne of daar waar relevant een geprogrammeerde foutmelding getoond	

		worden. -Tijdens de demonstratie moet de kandidaat in staat zijn evt. optredende problemen te verantwoorden en deze met enige routine te corrigeren.	
Beh1.1	De kandidaat kan wijzigingen in de populatie van een database aanbrengen door gebruik te maken van INSERT-, UPDATE- en DELETE-statements.	-Tijdens de demonstratie kan de kandidaat een gevraagde functionaliteit op wijziging van populatie direct uitvoeren. Hierbij wordt correct en efficiënt gebruik gemaakt van INSERT-, UPDATE- en DELETE-statements. -De aanwezige events met INSERT-,UPDATE- en DELETE-statements in het VBA-script en evt. gebruikte import-/exportfuncties moet de kandidaat kunnen toelichten en verantwoorden.	
Beh1.2	De kandidaat kan op grond van een gegeven specificatie eenvoudige wijzigingen aanbrengen in de structuur van een bestaande database, rekening houdend met de bestaande populatie. Dat houdt in dat als de bedoelde wijzigingen conflicteren met die populatie, de kandidaat in staat is de oude gegevens te bewaren, en zonodig na een transformatie weer in te voeren in de gewijzigde database.	-Tijdens de demonstratie kan de kandidaat een gevraagde functionaliteit op wijziging van structuur direct uitvoeren. Hierbij wordt correct en efficiënt gebruik gemaakt van bijv. ALTER-en DROP- statements. -De al aanwezige wijzigingen in de structuur d.m.v. SQL-statements en evt. gebruikte import-/exportfuncties met transformatie moet de kandidaat kunnen toelichten en verantwoorden.	
Com1.1	De kandidaat past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling.	- De teksten in de toelichting van het ontwerp en de teksten in formulieren/ rapporten/ MsgBoxes zijn grammaticaal juist en correct gespeld.	

Product Quality

Versie DEF Excie 24-08-2011

<i>Titel OWE</i>	Product Quality
<i>Doelgroep</i>	Propedeusestudenten I-propedeuse (voltijd en deeltijd)
Centrale beroepstaak	Analyseren van problemen in een productieomgeving en adviseren over organisatorische en technische oplossingsmogelijkheden
(Beroeps) Producten	Organisatieanalyse; Probleemanalyse; Adviesrapport; Requirements Analyse; Prototype
Opleiding	BI, I, TI, CMD
Studiepunten, Studielast	7,5 studiepunten
Samenhang	-
Ingangseisen m.b.t. tentamens	-
Algemene omschrijving	<p>In deze course zal de student kennis maken met de organisatorische en technische kant van een productiebedrijf. Allereerst wordt er gekeken wat de werkelijke problemen van het bedrijfproces zijn, voordat de mogelijke oplossingen worden bedacht om vervolgens tot een advies te komen over de beste oplossing.</p> <p>Eerst wordt de organisatie in kaart gebracht d.m.v. een organisatieanalyse. Daarna worden de problemen in kaart gebracht en wordt er een eerste aanzet gemaakt voor verschillende oplossingstrategieën. De student beschrijft een organisatorische oplossing en daarnaast een technische oplossing voor het probleem. Hierna gaat de student de requirements opstellen waaraan de technische oplossing zal moeten voldoen. Hierbij zal de student een stukje van het totale systeem gaan prototypen om op deze wijze het management van het productiebedrijf te laten zien hoe de oplossing er voor hen eruit zal gaan zien. Voor het prototype van een productieautomatiseringssysteem zal de student de eisen opstellen welke hij later zal realiseren m.b.v. een schaalmodel die aangestuurd wordt door PLC's.</p> <p>Dan gaat de student het prototype testen. Zien doet geloven! De bevindingen uit deze tests zullen verwerkt worden in een aangepaste versie van het requirements document.</p> <p>Daarnaast gaat de student op basis van al zijn eerder gedane bevindingen een keuze maken uit een van de oplossingen - organisatorisch of technisch - die volgens hem het beste past. Het kan ook een combinatie van de twee oplossingen zijn. Dit resulteert in een advies aan het bedrijf.</p> <p>Onderwerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organisatiekunde • Probleemanalyse • Requirements Engineering • Technische productie automatisering, PLC's Testen • Advisering

	<p>Bewijsmateriaal: Tentaminering gebeurt middels een portfolio met daarin:</p> <ul style="list-style-type: none"> • een voldoende voor schriftelijke toets over leerstof • rapport met de organisatie- en probleemanalyse en oplossingsstrategieën • rapport requirementsanalyse • prototype productieautomatiseringssysteem en looplicht • adviesrapport, met daarin <ul style="list-style-type: none"> ○ Uitwerking technische oplossing (binnen casus) ○ Uitwerking organisatorische oplossing ○ Testplan en rapportage ○ Aanpassing van de requirements • individueel reflectieverslagschriftelijk materiaal moet voldoen aan elementaire vormeisen en qua taal en spelling in vrijwel correct Nederlands zijn gesteld. 		
Competenties	Analyseren & Onderzoeken, Adviseren, Realiseren, Communiceren, Zelfsturing & Reflectie		
Beoordelingscriteria			
Indicatoren / eisen aan de OWE			
	<i>Indicatorid</i>	<i>Indicator omschrijving</i>	<i>Toelichting</i>
	Analyseren & Onderzoeken niveau 1		
	Ana1.1	De student voert een organisatieanalyse uit van een productiebedrijf.	
	Ana1.2	De student brengt de problemen binnen een beschreven organisatie in kaart in een probleemanalyse.	
	Ana1.3	De student stelt voor de technische oplossing het programma van eisen op, welke de functionele en niet-functionele eisen beschrijft.	
	Adviseren niveau 1		
	Adv1.1	De student geeft een technisch en organisatorisch advies voor de oplossing van de problemen voortgekomen uit de probleemanalyse.	
	Realiseren niveau 1		
	Rea1.1	De student realiseert op basis van het opgestelde programma van eisen een prototype voor de technische oplossing.	
	Rea1.2	De student verifieert (test) op basis van het gerealiseerde prototype het	

		programma van eisen en past zodanig deze eisen hierop aan.		
Communiceren niveau 1				
	Com1.1	De student stelt in correct Nederlands een rapport op dat voldoet aan elementaire vormeisen		
Zelfsturing & Reflectie niveau 1				
	Zel1.1	De student reflecteert in max. 1 A4 op hoe het resultaat tot stand is gekomen en welke lessen hij/zij daaruit trekt voor de toekomst		
Tentaminering	Deeltentamens / toetsvorm	Weging	Compensatie- mogelijkheden / eisen	Frequentie (deel) tentamens
	Organisatieanalyse (BP1)	1	>= 5,5	1 maal per semester
	Analyse verbetermogelijkheden (BP2)	1	>= 5,5	1 maal per semester
	Requirementsdocume nt (BP3)	1	>= 5,5	1 maal per semester
	Prototype en looplicht (BP4)	1	>= 5,5	1 maal per semester
	Adviesrapport (BP5)	1	>= 5,5	1 maal per semester
	Individueel reflectieverslag (IP2)	0	>= 5,5	1 maal per semester
	Individuele schriftelijke summatieve toets over de leerstof (IP1)	1	>= 5,5	2 maal per semester
Verplichte literatuur	<ul style="list-style-type: none"> • Toegepaste organisatiekunde, Peter Thuis, ISBN: 978-90-01-86115-5, Wolters-Noordhoff, 4^e druk, 2007 • Practicum handleiding PLC / BP4, staat op Scholar/Online 			
Aanbevolen literatuur	geen			
Software				
Overig materiaal	Model sorteermachine en PLC's, incl. handleiding			
Activiteiten	<ul style="list-style-type: none"> • Organisatieanalyse, probleem analyse en oplossingsstrategieën formuleren. • Requirements opstellen. • Prototype testen. • Haalbaarheid en adviesrapport opstellen. 			
Werkvormen	Instructiecolleges, practica, werkcolleges, peer- en expertreviews			
Les- / Contacturen	Voltijd-regulier: 12 lesuren Voltijd-verkort: 8 lesuren Deeltijd: 5 lesuren			

Onderwijsperiode	Voltijd regulier Arnhem: Blok 2 (september-instroom), blok 4 (februari-instroom) Voltijd regulier Nijmegen: Blok 2 Voltijd versneld: Blok 1 (september-instroom), blok 3 (februari-instroom) Deeltijd: Blok 1
Maximum aantal deelnemers	nvt

Toetscriteria Product Quality

Toetsmoment 1: Beroepsproduct Vaststellen uitgangssituatie		
Niveau	1	
Vorm	Gezamenlijk op te leveren beroepsproduct	
Ondergrens	5,5	
Weging	1/6 = 16,66 %	
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria
Ana1.1	De student voert een organisatieanalyse uit van een productiebedrijf.	<p>1.1 Maak een interne analyse van de casus organisatie met behulp van de in de leerstof aangereikte modellen. Leg hierbij vast:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. het indelingsprincipe (organisatiestelsel) en de dominante coördinatie mechanismen van de organisatie b. het organisatiemodel van de organisatie volgens de theorie van Mintzberg c. de communicatienetwerken en -vormen tussen de diverse geledingen van de organisatie d. de leiderschapsstijl van het management en de cultuur van de organisatie <p>1.2 Maak een externe situatieanalyse van de organisatie uit met behulp van de in de leerstof aangereikte modellen. Leg hier vast:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. de missie en de strategische doelen van de organisatie b. een analyse van de omgeving vanuit de diverse, in de leerstof aangereikte, indelingen van de omgeving c. de positie van Kroonkurk - Bierdop B.V. en zijn producten in de omgeving c.q. markt d. de sterke en zwakke punten van de interne organisatie als beschreven in paragraaf 4.4 van het leerboek Toegepaste Organisatiekunde van Thuis <p>1.3 Beschrijf hoe de organisatie de beheersing heeft vorm gegeven. Neem daarin op:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> a. de hoofdprocessen van de organisatie b. de gehanteerde beheersingsvorm c. de wijze waarop de logistieke processen zijn ingericht en worden beheerst d. de wijze waarop de processen qua kwaliteit worden beheerst.
Com1.1	De student stelt in correct Nederlands een rapport op dat voldoet aan elementaire vormeisen	

Toetsmoment 2: Analyseren verbetermogelijkheden		
Niveau	1	
Vorm	Gezamenlijk op te leveren beroepsproduct	
Ondergrens	5,5	
Weging	1/6 = 16,66 %	
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria
Ana1.2	De student brengt de problemen binnen een beschreven organisatie in kaart in een probleemanalyse.	<p>2.1 Ga voor iedere substap uit BP1 na of er op dat punt problemen zijn of dingen verbeterd zouden kunnen worden. Geef per verbeterpunt een korte motivering.</p> <p>2.2 Maak een analyse van de problemen bij de kwaliteitscontrole, bijv. een Ishikawa diagram met de 'm's' op: methode, machine, materiaal, mens, meetprocedure, moeder natuur en management. In overleg met de docent kun je ook een andere methode kiezen.</p> <p>2.3 Beschrijf nu globaal, dwz. zonder veel details en enkel en alleen in hoofdlijnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. een organisatorische oplossing; deze bevat aanpassingen in de organisatie, als verandering van processen, kwaliteitssysteem, opleidingen, etc. Deze oplossing moet uit meerdere delen bestaan! b. een technische oplossing; deze bevat het gebruik van een systeem, dat een gedeelte van de werkzaamheden automatiseert. Geef hierbij ook een systeemmodel; een globale beschrijving van het systeem, eventueel gebruikmakend van een grafische weergave.
Com1.1	De student stelt in correct Nederlands een rapport op dat voldoet aan elementaire vormeisen	

Toetsmoment 3: Requirementsanalyse	
---------------------------------------	--

Niveau	1	
Vorm	Gezamenlijk op te leveren beroepsproduct	
Ondergrens	5,5	
Weging	1/6 = 16,66 %	
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria
Ana1.3	De student stelt voor de technische oplossing het programma van eisen op, welke de functionele en niet-functionele eisen beschrijft.	<p>3.1 Stel de requirements op voor de oplossing die moet gaan voorzien in de onder 2.2 gevonden verbeterpunten. Maak daarbij onderscheid in en werk een prioritering uit</p> <p>a. de functionele requirements</p> <p>b. de niet-functionele requirements</p> <p>c. prioriteer de requirements mbv. de MOSCOW methode</p>
Com1.1	De student stelt in correct Nederlands een rapport op dat voldoet aan elementaire vormeisen	

Toetsmoment 4: Beroepsproduct Prototype		
Niveau	1	
Vorm	Gezamenlijk op te leveren beroepsproduct	
Ondergrens	5,5	
Weging	1/6 = 16,66 %	
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria
Rea1.1	De student realiseert op basis van het opgestelde programma van eisen een prototype voor de technische oplossing.	<p>4.1 Realiseer een looplicht mbv. een PLC. Neem in dit beroepsproduct op:</p> <p>a. het aansluitschema van de PLC en het schakelaar-LED panel</p> <p>b. het ladderdiagram (PLC programma)</p> <p>c. toelichting op het ladderdiagram</p> <p>4.2 Realiseer het prototype procesautomatisering. Beschrijf in BP4:</p> <p>a. het ladderdiagram voor de aansturing van schaalmodel of stukje code van schaalmodel</p> <p>b. toelichting op het ladderdiagram of de code</p> <p>c. eisen van het schaalmodel met daarin herkenbaar de eisen van het</p>

		'eigen' stuk. d. testplan met meetresultaten
Rea1.2	De student verifieert (test) op basis van het gerealiseerde prototype het programma van eisen en past zonodig deze eisen hierop aan.	
Com1.1	De student stelt in correct Nederlands een rapport op dat voldoet aan elementaire vormeisen	

Toetsmoment 5:	Beroepsproduct Adviesrapport	
Niveau	1	
Vorm	Gezamenlijk op te leveren beroepsproduct	
Ondergrens	5,5	
Weging	1/6 = 16,66 %	
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria
Adv1.1	De student geeft een technisch en organisatorisch advies voor de oplossing van de problemen voortgekomen uit de probleemanalyse.	5.1 Vat de technische oplossing samen die je wilt adviseren.
		5.2 Beschrijf de organisatorische maatregelen die je wilt adviseren. Denk hierbij in ieder geval aan: a. organisatorische maatregelen op strategisch, tactisch en operationeel niveau; b. de bij Kroonkurk toe te passen beheersingsvormen (vergeet niet, aan te geven welke veranderingen dit teweeg zal brengen in de huidige beheersingsvormen).
		5.3 Maak duidelijk waarom technische en organisatorische oplossingen IN SAMENHANG nodig zijn !
		5.4 Geef een beknopt implementatieplan, waarin in ieder geval een realistische timing / planning is opgenomen. Nb: implementatie van het geheel aan oplossingen in minder dan een half jaar is bij voorbaat uitgesloten
Com1.1	De student stelt in correct Nederlands een rapport op dat voldoet aan elementaire vormeisen	

Toetsmoment 6: Tentamen		
Niveau	1	

Vorm	Individuele schriftelijke kennistoets		
Ondergrens	5,5		
Weging	1/6 = 16,66 %		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering
Ana1.1	De student voert een organisatieanalyse uit van een productiebedrijf.	de student heeft minimaal 18 van de 30 meerkeuzevragen over de leerstof van deze course goed beantwoord.	om een voldoende te halen moeten minimaal 18 van de 30 vragen goed zijn beantwoord
Ana1.2	De student brengt de problemen binnen een beschreven organisatie in kaart in een probleemanalyse.		
Ana1.3	De student stelt voor de technische oplossing het programma van eisen op, welke de functionele en niet-functionele eisen beschrijft.		
Rea1.1	De student realiseert op basis van het opgestelde programma van eisen een prototype voor de technische oplossing.		

Toetsmoment 7: Individueel Reflectieverslag		
Niveau	1	
Vorm	Schriftelijk Individueel Reflectieverslag	
Ondergrens	Vink	
Weging	0%	
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria
Zlfstrng1.1	reflecteert in max. 1 A4 op hoe het vakinhoudelijke resultaat tot stand is gekomen en wat er verbeterd kan worden:	In dit verslag gaat het erom dat je in max. 1 A4 laat zien wat je individueel hebt geleerd. Ga kort in op onderstaande punten: <ul style="list-style-type: none"> - WAT heb je in deze course vakinhoudelijke geleerd? - WAAROM heb je het zo gedaan? - EVALUATIE: wat zou je een volgende keer anders doen?
		de student moet minimaal 3 houtsnijdende items noemen die zijn geleerd. Per geleerd item moet een korte motivatie worden gegeven waarom het zo gedaan is. Vanuit het voorgaande moeten minimaal 2 items worden genoemd en gemotiveerd die de student een volgende keer anders gaat doen.

ICT-Infrastructuur

Versie DEF Excie 24-08-2011

<i>Titel OWE</i>	ICT-Infrastructuur
<i>Doelgroep</i>	Propedeusestudenten I-propedeuse (voltijd en deeltijd)
Centrale beroepstaak	Het analyseren en beheren van een ICT infrastructuur
(Beroeps) Producten	ICT infrastructuur
Opleiding	BI, I, TI, CMD
Studiepunten, Studielast	7,5 studiepunten
Samenhang	-
Ingangseisen m.b.t. tentamens	-
Algemene omschrijving	<p>Het management van een bedrijf heeft door het veranderen van de omvang van zijn organisatie behoefte aan een nieuwe ICT infrastructuur. Aan de hand van een organisatiestructuur dient een ICT infrastructuur te worden ontworpen. Daarbij moet rekening worden gehouden met verschillende netwerkarchitecturen en functionele en technische mogelijkheden en wensen. Nadat deze netwerkstructuur geaccepteerd is dienen netwerk resources toegankelijk te worden gemaakt voor de juiste (groepen van) mensen. Bij het ontwikkelen moet duidelijk rekening worden gehouden met de bedrijfsculturen van de te vormen organisaties. Onderwerpen die aan bod komen zijn: netwerk-componenten, - technieken en -topologieën, protocollen, resources, OSI-referentie model, performance, security, gebruikersbeheer.</p> <p>Onderwerpen</p> <p><i>Thema 1: Netwerkinfrastructuur</i> In thema 1 heb je gekozen voor een bepaalde organisatiestructuur. Je bepaalt de functionele specificaties die gelden voor de nieuwe bedrijfsstructuur. Van daaruit maak je een functioneel en technisch ontwerp voor de netwerkinfrastructuur.</p> <p><i>Thema 2: Beheer resources</i> In thema 1 heb je gekozen voor een bepaalde organisatiestructuur. Voor welke afdelingen heb je gekozen? Hoe is de samenhang tussen de afdelingen en welke applicaties gebruiken de verschillende afdelingen? Welke resources mogen deze afdelingen benaderen en met welke rechten? M.a.w. je maakt een autorisatieplan en implementeert dit voor de verschillende applicaties en resources.</p> <p>Mogelijk bewijsmateriaal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Netwerkrapport • Presentaties • Klassikale discussies • Autorisatie rapport • Implementatie autorisatie • Verslagen groepsdiscussies • MC toets resultaat.

Competenties	Analyseren & Onderzoeken, Adviseren, Beheren, Communiceren		
Beoordelingscriteria			
Indicatoren / eisen aan de OWE			
	Indicatorid	Indicator omschrijving	Toelichting
	Analyseren & Onderzoeken niveau 1		
	Ana1.1	De kandidaat ontwikkelt op basis van een bedrijfsorganisatie / applicatiegebruik de eisen van de ICT-infrastructuur.	Thema 1
	Ana1.2	De kandidaat kan de vanuit de bedrijfsorganisatie opgestelde eisen vertalen naar een netwerkinfrastructuur.	Thema 1
	Ana1.3	De kandidaat kan verschillende netwerkinfrastructuren vergelijken en verschillen logisch verklaren.	Thema 1 Tentamen
	Ana1.4	De kandidaat kan een analyse maken van risico's die een negatieve invloed (kunnen) hebben op de werking van de ICT-infrastructuur	Thema 1 Tentamen
	Ana1.5	De kandidaat ontwikkelt voor een organisatie een plan voor authenticatie en autorisatie van resources.	Thema 2
	Ana1.6	De kandidaat kan de eisen die vanuit de bedrijfsorganisatie zijn opgesteld vertalen naar een directory service.	Thema 2
	Adviseren niveau 1		
	Adv1.1	De kandidaat maakt een selectie uit verschillende netwerkinfrastructuur alternatieven en onderbouwt deze keuze.	Thema 1 Tentamen
	Adv1.2	De kandidaat kan relaties leggen tussen verschillende benaderingen van beheer, gegeven een bedrijfsorganisatie.	Thema 2
	Beheren niveau 1		
	Beh1.1	De kandidaat heeft inzicht in maatregelen ter verhoging van de beschikbaarheid van de ICT-infrastructuur.	Thema 1 Tentamen
	Beh1.2	De kandidaat kan een autorisatie- en authenticatieplan implementeren.	Thema 2

Communiceren niveau 1				
	Com1.1	Past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling.		
Tentaminering	Deeltentamens / toetsvorm	Weging	Compensatiemogelijkheden / eisen	Frequentie (deel) tentamens
	Netwerkrapport	1	>=5,5	1 maal per semester
	Groepspresentatie	0 (vink)	voldoende	1 maal per semester
	Schriftelijke toets	1	>=5,5	1 maal per semester
	Ontwerp Global Groups en Permissies en Implementatie Beheer Resources	1	>=5,5	1 maal per semester
	Reflectie	0 (vink)	voldoende	1 maal per semester
	Portfolio met archief DVD	0 (vink)		1 maal per semester
Verplichte literatuur	<ul style="list-style-type: none"> ICT Infrastructuur en Datacommunicatie; 3e druk; Gubbels, Braam e.a.; Academic Service; ISBN 978-90-395-2542-5 Studiehandleiding ICT-Infrastructuur (Scholar) 			
Aanbevolen literatuur				
Software	VMWare images (Server en Workstation), op host-only			
Overig materiaal				
Activiteiten	<p>In kleine groepen worden diverse documenten en ontwerpen gemaakt. De eerste stap is het ontwerpen van een nieuwe ICT infrastructuur. Ontwerpen dienen binnen de groep te worden besproken. Klassikale feedback sessies zorgen voor breder inzicht. De bij deze nieuwe ICT infrastructuur behorende ICT resources (bijv. het regelen van toegang tot printers en bestanden) worden vervolgens ontworpen en geïmplementeerd. In deze laatste stap/fase worden de gevolgen voor de ICT-beheersorganisatie in kaart gebracht.</p> <p>Het is belangrijk om keuzes helder te motiveren. Resultaten en ervaringen worden uitgewisseld tijdens klassikale discussies. De (persoonlijke) ervaringen dienen te worden verwerkt in een reflectieverslag.</p>			
Werkvormen	<p>Per week zijn er op ICA drie timeslots gepland met studieactiviteiten in het kader van deze course. Het betreft ondermeer de volgende activiteiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>theorieles</i>, theorie wordt beknopt toegelicht en/of samengevat <i>workshop</i>, je bent bezig met zelfstudie uit het boek, je werkt aan opgaven en presentatieopdrachten. Tevens dient in deze uren aan de casus te worden gewerkt. <i>presentaties</i> van resultaten van je eigen werk of <i>discussie</i> naar 			

	aanleiding overdracht documenten. Daarnaast zul je werken aan een grotere opdracht (de casus) waarin je het geleerde toepast.
Les- / Contacturen	Voltijd regulier: 3 timeslots (a 4 lesuur) per week, gedurende 8 weken Voltijd versneld: 2 timeslots (a 4 lesuur) per week, gedurende 8 weken Deeltijd: 5 lessen per week, gedurende 8 weken
Onderwijsperiode	Voltijd Arnhem: Blok 2 (februari-instroom), blok 4 (september-instroom) Voltijd Nijmegen: Blok 2 Deeltijd: Blok 3
Maximum aantal deelnemers	nvt

Toetscriteria ICT-Infrastructuur

Toets 1: Netwerkrapport			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	33%		
Indicator		Beoordelingscriteria	Waardering
Ana1.1	De kandidaat ontwikkelt op basis van een bedrijfsorganisatie / applicatiegebruik de eisen van de ICT-infrastructuur.	Onderstaande onderdelen dienen voldoende aanwezig te zijn in het in te leveren netwerkrapport.	15
Ana1.2	De kandidaat kan de vanuit de bedrijfsorganisatie opgestelde eisen vertalen naar een netwerkinfrastructuur.	Functioneel ontwerp: Lay-out vestigingen Organogram Beschrijving doelgroepen	15
Ana1.3	De kandidaat kan verschillende netwerkinfrastructuren vergelijken en verschillen logisch verklaren.	Beschrijving taken doelgroepen Beschrijving wensen en eisen (evt met MoSCoW), denk aan functionele eisen (in relatie met takenpakket), performance, beschikbaarheid, toegankelijkheid	25
Ana1.4	De kandidaat kan een analyse maken van risico's die een negatieve invloed (kunnen) hebben op de werking van de ICT-infrastructuur.	Technisch ontwerp: Vertaling van het Functioneel ontwerp naar Technische eisen (denk bv. aan locatie servers). Beschrijving verbinding locaties	15
Ana1.5	De kandidaat ontwikkelt voor een organisatie een plan voor authenticatie en autorisatie van resources.		15
Adv1.1	De kandidaat maakt een selectie uit verschillende netwerkinfrastructuur alternatieven en onderbouwt deze keuze.	Netwerkschema (inclusief verantwoording): Een netwerkschema in Visio (o.a. DMZ, afdelingen, switches vs.	10

Rea1.1	De kandidaat heeft inzicht in maatregelen ter verhoging van de beschikbaarheid van de ICT-infrastructuur.	<p>routers)</p> <p>Een beschrijving van de netwerkcomponenten.</p> <p>Geef een advies betreffende de capaciteit en andere parameters betreffende het merk en type.</p> <p>Een beschrijving van de functie van de netwerkcomponenten.</p> <p>Een verhandeling over de belasting van het netwerk.</p> <p>Een uitwerking van diverse technische infrastructuurzaken (bijvoorbeeld het IP-nummerplan, de taak van de geplaatste servers, enzovoort).</p> <p>Algemeen: Nette rapporten (o.a. titelblad, inhoudsopgave, blz.nr., spelling en grammatica)</p> <p>Onderbouwing keuzes</p>	5
--------	---	---	---

Toets 2: Groepspresentatie			
Niveau	1		
Vorm	Presentatie		
Ondergrens	Vink		
Weging	Vink		
Indicator		Beoordelingscriteria	Waardering
		<p>Tijdens de presentatie laat de student de resultaten van het netwerkrapport zien .</p> <p>Keuzes worden mondeling toegelicht en eventuele vragen worden correct beantwoord.</p> <p>De doelgroep van de presentatie is de directie (gesteund door enkele technisch inhoudelijke experts)</p>	

Toets 3: Tentamen			
Niveau	1		
Vorm	Kennistoets		
Ondergrens	5,5		
Weging	33%		
Indicator		Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ana1.1	De kandidaat ontwikkelt op basis van een bedrijfsorganisatie / applicatiegebruik de eisen van de ICT-infrastructuur.	Het correct kunnen beantwoorden van een gesloten vraag naar de in de indicator gestelde theorie.	20

Ana1.2	De kandidaat kan de vanuit de bedrijfsorganisatie opgestelde eisen vertalen naar een netwerkinfrastructuur.	Het correct kunnen beantwoorden van een gesloten vraag naar de toepassing naar de in de indicator gestelde theorie.	20
Ana1.3	De kandidaat kan verschillende netwerkinfrastructuren vergelijken en verschillen logisch verklaren.		20
Ana1.4	De kandidaat kan een analyse maken van risico's die een negatieve invloed (kunnen) hebben op de werking van de ICT-infrastructuur		20
Ana1.5	De kandidaat ontwikkelt voor een organisatie een plan voor authenticatie en autorisatie van resources.		20

Toets 4: Ontwerp GGP			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	Vink		
Weging	Vink		
Indicator	Beoordelingscriteria		Waardering
		Overzicht van de groepen Overzicht van de resources Het ontwerp van <i>global groups</i> en permissies per resource brengt in kaart welke afdelingen (groepen) in de organisatie welke resources mogen benaderen. De uitwerking en verbetering met de bijbehorende motivatie neem je op als toelichting tijdens de implementatie.	

Toets 5: Beheer Resources			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	33%		
Indicator	Beoordelingscriteria		Waardering
Ana1.6	De kandidaat kan de eisen die vanuit de bedrijfsorganisatie zijn opgesteld vertalen naar een directory service.	Implementatie AD (users, globalgroups, OU's) volgens organogram en autorisatie/authenticatieplan Implementatie beheer Policy's (GPO, AccountPO)	20
Adv1.2	De kandidaat kan relaties leggen tussen verschillende benaderingen van beheer, gegeven een	Inrichting Volumes / Fileserver Implementatie Shares en NTFS volgens Authorisatieplan	30

	bedrijfsorganisatie.	
Rea1.1	De kandidaat heeft inzicht in maatregelen ter verhoging van de beschikbaarheid van de ICT-infrastructuur.	30
Rea1.2	De kandidaat kan een autorisatie- en authenticatieplan implementeren.	20

Toets 6: Portfolio		
Niveau	1	
Vorm	Portfolio	
Ondergrens	Vink	
Weging	Vink	
Indicator	Beoordelingscriteria	Waardering
	In week 8 dien je een archief-DVD in te leveren bij het onderwijsbureau met hierop: - De VMware image. - Alle ingeleverde beroepsproducten.	

Game Development

Versie DEF Excie 24-08-2011

<i>Titel OWE</i>	Game Development
<i>Doelgroep</i>	Propedeusestudenten I-propedeuse (voltijd en deeltijd)
Centrale beroepstaak	Maak een eenvoudige game voor een mobiele telefoon
(Beroeps) Producten	Diverse OO-programma's, java-game voor mobiele telefoon met rapporten
Opleiding	BI, I, TI, CMD
Studiepunten, Studielast	7,5 studiepunten
Samenhang	-
Ingangseisen m.b.t. tentamens	-
Algemene omschrijving	<p>In de course Embedded Applications heb je de beasisbegrippen van het programmeren in Java geleerd. Daarbij ging het vooral om taalregels en algoritmie. In de course Game bouwen we daarop voort, nu wordt objectgeoriënteerd programmeren centraal gesteld. Je leert objecten en klassen van object gebruiken en zult ook zelf klassen schrijven. Belangrijke begrippen zijn klasse en instantie, variabelen en methoden, zichtbaarheid, constructor, overerving en polymorfisme. Verder gaan we in op collecties van objecten, zoals ArrayList en Vector. Je leert werken met deze begrippen door middel van directe oefeningen in BlueJ en het bijbehorende boek.</p> <p>De course wordt afgesloten met een integrerende opdracht, waarin al deze begrippen samen toegepast moeten worden. Daarin maak je samen met een medestudent een spel voor een mobiele telefoon. Deze opdracht is een volledig ontwikkeltraject in het klein: je kunt zelf het spel bedenken, je maakt een ontwerpdocument en ook een testrapport. Bij het bouwen van het spel kun je gebruik maken van een klassenbibliotheek, de package <i>phonegame</i>, die speciaal voor deze course ontwikkeld is.</p> <p>Onderwerpen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Basisprincipes van OO-programmeren (klassen, instanties, communicatie, zichtbaarheid) • Collecties van objecten • Overerving en polymorfisme • Statische velden en methoden • Interfaces • Analyse van games (aanduiden van OO-structuur: klassen en gedrag) • Structuur van eenvoudige games • Realisatie van kleine games voor mobiele telefoons met behulp van J2ME. <p>Mogelijk bewijsmateriaal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uitwerkingen opdrachten, waaronder de verplichte opdracht 'Personenlijst'

	<ul style="list-style-type: none"> • Toets • Ontwerpdocument game • User stories • Uitwerking game 		
Competenties	Ontwerpen, Realiseren, Communiceren		
Beoordelingscriteria			
Indicatoren / eisen aan de OWE			
	Indicatorid	Indicator omschrijving	Toelichting
	Ontwerpen niveau 1		
	Ont1.1	De kandidaat kan een informeel ontwerp van een object georiënteerde applicatie, die uit ongeveer 8 klassen bestaat, opstellen.	In deze course dient een ontwerpdocument te worden opgesteld voor het te ontwikkelen spel dat uit de volgende onderdelen bestaat: Doel van het spel, schets van de wereld, beschrijving van eigenschappen van de objecten in het spel, inclusief speler en interface.
	Realiseren niveau 1		
	Rea1.1	De kandidaat is in staat om een klasse, waarvan een specificatie in natuurlijke taal is gegeven, te implementeren (met velden, een of meerdere constructors en methoden). Vervolgens kan hij een instantie van deze klasse maken en methoden van dit object aanroepen.	
	Rea1.2	De kandidaat geeft de actuele situatie van objecten in een draaiende applicatie weer in objectdiagrammen.	
	Rea1.3	De kandidaat past information hiding toe door gebruik te maken van de access modifiers private en public en geeft de voordelen daarvan aan.	
	Rea1.4	De kandidaat kan in het geval van overeenkomsten in klassen van objecten overerving toepassen en de voordelen daarvan aangeven.	Voorbeeld: Overervings-hiërarchie maken van verschillende soorten vijandige

			vliegtuigen in een scrolling shooter game	
	Rea1.5	De kandidaat maakt gebruik van Java-interfaces bij het bouwen van een applicatie.	Voorbeeld: Interfaces voor het zetten van timers en steps.	
	Rea1.6	De kandidaat definieert een collectie van gegevens of objecten en implementeert algoritmen voor het bewerken van de collectie.	Voorbeeld: een scoretabel die gesorteerd dient te worden. De collectie kan zowel statisch als dynamisch zijn. De algoritmen kunnen (geneste) herhalingsopdrachten bevatten.	
	Rea1.7	De kandidaat is in staat om een package waarvan de API-documentatie is gegeven toe te passen in een applicatie.		
	Rea1.8	De kandidaat is in staat om leesbare code te schrijven. 1) duidelijke namen voor klassen, variabelen en methoden; 2) duidelijke en eenduidige lay-out; 3) commentaar op relevante plekken; 4) aantal regels code in een methode niet te groot.		
	Rea1.9	De kandidaat test op systematische wijze of gerealiseerde programmaonderdelen voldoen aan de specificatie in het ontwerpdocument.		
Communiceren niveau 1				
	Com1.1	Past grammaticaal correct taalgebruik toe en hanteert de juiste spelling	Geldt voor alle in te leveren teksten	
Tentaminering	Deeltentamens / toetsvorm	Weging	Compensatiemogelijkheden / eisen	Frequentie (deel) tentamens
	schriftelijke toets OO programmeren	0,33	>=5,5	2 maal per semester
	opdracht basis OO programmeren	0,17	>=5,5	1 maal per semester

	opdracht phonegame (programmeren2: OO-applicatie)	0,50	>=5,5	1 maal per semester
Verplichte literatuur	<ul style="list-style-type: none"> • Boek "Objects First with Java, A Practical Introduction Using BlueJ", vierde editie, Barnes en Kölling, ISBN: 978-90-430-1693-3, 2009 • Studiehandleiding Game. 			
Aanbevolen literatuur				
Software	<ul style="list-style-type: none"> • Java SDK 1.6, WTK 2.5.2 (Wireless Toolkit) • IDE: BlueJ, Eclipse V3.x, EclipseME 1.9 			
Overig materiaal	<ul style="list-style-type: none"> • GamePackage, inclusief API, voorbeeldspel en inleidende presentaties • Digitaal practicum: installatie en gebruik Eclipse 			
Activiteiten				
Werkvormen	<p>Per week zijn er op ICA drie dagen gepland met studieactiviteiten in het kader van deze course. Het betreft ondermeer de volgende activiteiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>theorieles</i>, de theorie beknopt wordt toegelicht en/of samengevat • <i>workshop</i>, je bent bezig met zelfstudie uit het boek, je werkt aan opgaven en presentatieopdrachten • <i>presentaties</i> van resultaten van je eigen werk of <i>discussie</i> naar aanleiding van opgaven en problemen die zich daarbij voordeden. <p>Op de helft van de course verschuift de aandacht volledig naar werken aan de grote eindopdracht waarin je een game voor een mobiele telefoon realiseert.</p>			
Les- / Contacturen	<p>Regulier: 12 lessen per week Verkort: 8 lessen per week Deeltijd: 3 lessen per week</p>			
Onderwijsperiode	<p>Voltijd-Arnhem regulier: Blok 2 (februari -instroom), blok 4 (september -instroom) Voltijd-Arnhem verkort: Blok 2 (september -instroom), blok 4 (februari -instroom) Voltijd Nijmegen: Blok 3 Deeltijd: Semester 2</p>			
<i>Maximum aantal deelnemers</i>	nvt			

Toetscriteria Game Development

Toets 1: OO Programmeren			
Niveau	1		
Vorm	Schriftelijke Toets		
Ondergrens	5,5		
Weging	33%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %

Rea1.3	De kandidaat past information hiding toe door gebruik te maken van de access modifiers private en public en geeft de voordelen daarvan aan.	De kandidaat geeft de correcte definities van access modifiers begrippen. De kandidaat gebruikt de begrippen op een correcte manier toepassen om gegeven programmeerfouten op te lossen.	25
Rea1.6	De kandidaat definieert een collectie van gegevens of objecten en implementeert algoritmen voor het bewerken van de collectie.	De kandidaat schrijft algoritmen die de eisen uit korte functionele beschrijving op een correcte manier implementeren. De algoritmes gebruiken elementen uit de taal Java op een correcte manier. Kleine syntactische fouten zijn toegestaan	75

Toets 2: Beroepsproduct Personenlijst			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	17%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Rea1.1	De kandidaat is in staat om een klasse, waarvan een specificatie in natuurlijke taal is gegeven, te implementeren (met velden, een of meerdere constructors en methoden). Vervolgens kan hij een instantie van deze klasse maken en methoden van dit object aanroepen.	De kandidaat maakt een applicatie in Java die precies voldoet aan de functionele eisen die in de opdracht geformuleerd zijn.	30
Rea1.2	De kandidaat geeft de actuele situatie van objecten in een draaiende applicatie weer in objectdiagrammen.	De kandidaat laat objectdiagrammen zien in de ontwikkelomgeving en licht deze mondeling toe.	5
Rea1.3	De kandidaat past information hiding toe door gebruik te maken van de access modifiers private en public en geeft de voordelen daarvan aan.	Elke klasse, methode en attribuut uit de gerealiseerde applicatie is voorzien van de juiste access modifier.	10
Rea1.4	De kandidaat kan in het geval van overeenkomsten in klassen van objecten overerving toepassen en de voordelen daarvan aangeven.	De klassen implementeren de overervingstructuur die is geformuleerd in de opdracht.	25
Rea1.6	De kandidaat definieert een collectie van gegevens of objecten en implementeert algoritmen voor het bewerken van de	De functionaliteit van de algoritmes op de collectie moeten voldoen aan de	20

	collectie.	specificaties uit de opdracht.	
Rea1.8	De kandidaat is in staat om leesbare code te schrijven. 1) duidelijke namen voor klassen, variabelen en methoden; 2) duidelijke en eenduidige lay-out; 3) commentaar op relevante plekken; 4) aantal regels code in een methode niet te groot.	De code is leesbaar: 1) duidelijke namen voor klassen, variabelen en methoden. 2) duidelijke en eenduidige lay-out. 3) commentaar op relevante plekken. 4) aantal regels code in een methode niet te groot.	10

Toets 3: Beroepsproduct Phonegame			
Niveau	1		
Vorm	Beroepsproduct		
Ondergrens	5,5		
Weging	50%		
Code indicator	Omschrijving indicator	Beoordelingscriteria	Waardering in %
Ont1.1	De kandidaat kan een informeel ontwerp van een object georiënteerde applicatie, die uit ongeveer 8 klassen bestaat, opstellen.	De kandidaat maakt een ontwerpdocument van de te realiseren game met een duidelijke en eenduidige beschrijving van de te gebruiken klassen. De ontwerpkeuzes worden op een heldere manier gemotiveerd. De game is voldoende complex.	30
Rea1.1	De kandidaat is in staat om een klasse, waarvan een specificatie in natuurlijke taal is gegeven, te implementeren (met velden, een of meerdere constructors en methoden). Vervolgens kan hij een instantie van deze klasse maken en methoden van dit object aanroepen.	De kandidaat maakt een applicatie in Java die voldoet aan de omschrijving uit het ontwerpdocument. Er zijn minimaal 8 eigen klassen gerealiseerd die voldoende verschillend zijn (klassen met vrijwel identiek gedrag met een verschillende klassenaam zijn niet voldoende). De code is voorzien van API documentatie voor alle eigen ontwikkelde publieke klassen en methoden.	20

Rea1.3	De kandidaat past information hiding toe door gebruik te maken van de access modifiers private en public en geeft de voordelen daarvan aan.	Elke klasse, methode en attribuut uit de gerealiseerde applicatie is voorzien van de juiste access modifier.	5
Rea1.4	De kandidaat kan in het geval van overeenkomsten in klassen van objecten overerving toepassen en de voordelen daarvan aangeven.	Er wordt overerving op minimaal één eigen klasse. Ook wordt hierbij overriding toegepast.	15
Rea1.5	De kandidaat maakt gebruik van Java-interfaces bij het bouwen van een applicatie.	Er wordt minimaal één van de bestaande interfaces uit de gamepackage geïmplementeerd en zinvol toegepast in de game.	5
Rea1.7	De kandidaat is in staat om een package waarvan de API-documentatie is gegeven toe te passen in een applicatie.	De code maakt effectief gebruik van functionaliteit uit de gamepackage API.	15
Rea1.8	De kandidaat is in staat om leesbare code te schrijven. 1) duidelijke namen voor klassen, variabelen en methoden; 2) duidelijke en eenduidige lay-out; 3) commentaar op relevante plekken; 4) aantal regels code in een methode niet te groot.	De code is leesbaar: 1) duidelijke namen voor klassen, variabelen en methoden; Namen dekken de lading 2) duidelijke en eenduidige lay-out; 3) commentaar op relevante plekken; 4) aantal regels code in een methode niet te groot. 5) Er is sprake van voldoende encapsulatie	10

I-propedeuseproject

Omdat het propedeuseproject bij ICA als integrale toets wordt gebruikt, zit de OWE-beschrijving van dit project in het deel Integrale toetsen.