

Associate degree

Frontend Design & Development

Dé 2 jarige HBO opleiding voor frontenders in Amsterdam.

Bijlage 9a: Studiehandleiding semester 1

Projectteam:

Joost Faber

Charley Muhren

Koop Reynders

Justus Sturkenboom

Oktober 2020, Amsterdam

Inhoud

Inleiding	3
Semester 1: Het Statische Web	3
Leerresultaat	4
Opdrachten en toetsing	5
Beoordeling en reparatie	6
Overzicht semester 1: Het statische web	6
Schematisch overzicht van een sprint	6
Sprint 1: Your tribe	7
Sprint 2: The client	9
Sprint 3: All human	11
Sprint 4: The campaign	13
Sprint 5: Fix the flow	15
Sprint 6: The startup	17
Bijlage 1: Formulier Midterm Assessment Semester 1	19
Bijlage 2: Formulier Endterm Assessment Semester 1	21
Bijlage 3: Werkblad STARR-reflectie	23

Inleiding

Bij FDND doe je alles met code: Met code los je een parkeerprobleem op voor de Gemeente Amsterdam, met code ontwerp je voor de Openbare Bibliotheek een betere zoekfunctie, en met code help je de zorg te verbeteren samen met verpleegkundigen van het Academisch Medisch Centrum ...

De opleiding FDND bestaat uit vier semesters. In het eerste semester maak je kennis met je studiegenoten, de docenten en de organisatie. In dit semester leer je een gebruiksvriendelijke, goed vormgegeven website maken en testen voor echte opdrachtgevers. In het tweede semester leer je hoe je data kan opslaan en hoe je met deze data websites kan maken. Je leert op de server coderen en dynamische websites maken. In het derde semester leer je over frameworks en werkmethoden, en hoe je dit professioneel kan inzetten voor een project. In het laatste semester studeer je af, dit houdt in dat je zelfstandig een complexe gebruiksvriendelijke interactieve toepassing ontwerpt en maakt voor een opdrachtgever. Je laat bij een meesterproef zien wat je allemaal kan en hebt geleerd.

Hieronder staan de beschrijving en de doelen van semester 1. Het leerresultaat en bijbehorende gedragsindicatoren en -criteria worden toegelicht. Daarna lees je hoe opdrachten worden aangeboden en de toetsing wordt afgenomen. Ook staat uitgelegd hoe je eventueel kunt herkansen. Tenslotte wordt het overzicht van het hele semester weergegeven, in dit overzicht vind je alle talks, workshops en een verwijzing naar het type leertaak dat je dit semester kunt verwachten.

Semester 1: Het statische web

Dit semester heet *het statische web*. In dit semester leer je hoe je een responsive website maakt voor een opdrachtgever, je gaat leren hoe je toegankelijke websites kunt maken en hoe je dit goed kan testen. In verschillende opdrachten leer je over interface design, interactie en informatie architectuur, én hoe je dit maakt met HTML, CSS en JavaScript.

Leerresultaat

Het leerresultaat voor semester 1 is: De student gebruikt fundamentele principes van het web voor het ontwerpen en ontwikkelen van eenvoudige gebruiksvriendelijke interactieve toepassingen voor het web.

Dit leerresultaat wordt beoordeeld aan de hand van de vijf gedragsindicatoren voor het Associate degree niveau: methodisch handelen, samenwerken, communiceren, probleemoplossend vermogen en lerend vermogen. Bij elke gedragsindicator zijn een aantal criteria geformuleerd die beschrijven hoe er wordt beoordeeld.

(M)ethodisch handelen:

- Je volgt binnen projecten de aangeboden fasering van de development-lifecycle.
- Je past aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving toe.
- Je realiseert een oplossing voor een opdrachtgever.

(S)amenwerken:

- Je werkt in teams, laat je hierbij begeleiden en geeft feedback aan teamleden.
- Je draagt verantwoording voor eigen resultaten en verwerkt ontvangen feedback.
- Je handelt respectvol naar anderen.

(C)ommuniceren:

- Je luistert naar wat een ander zegt en neemt dit serieus.
- Je kan binnen de squad ontwerpkeuzes, eigen ideeën en producten begrijpelijk verwoorden.
- Je documenteert volgens aangeboden richtlijnen en houdt voortgang bij.

(P)robleemoplossend vermogen:

- Je analyseert een vraag en volgt de aangeboden oplossingsrichting.
- Je gebruikt aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving om een passende oplossing voor een opdrachtgever te realiseren.
- Je schetst om gedachten en processen te verkennen.

(L)erend vermogen:

- Je benoemt behandelde internationale ontwikkelingen in het vakgebied.
- Je maakt aangeboden materie eigen en gebruikt dit bij leertaken.
- Je toont beginnend inzicht in eigen capaciteiten en beperkingen en kan deze benoemen.

Opdrachten en toetsing

Om het leerresultaat te behalen is een lesprogramma opgesteld. Elk semester is ingedeeld in zes sprints van drie weken. Elke sprint richt zich op een bepaald onderdeel van het frontend vakgebied. Tijdens een sprint werk je aan veel verschillende leertaken. Door te werken aan leertaken, beroepsproducten op te leveren, feedback te ontvangen op jouw product en proces en hierop te reflecteren verzamel je bewijslast voor een assessment. In het assessment wordt beoordeeld of jij het leerresultaat van het semester behaald hebt. Halverwege het semester heb je een midterm assessment en aan het einde een endterm assessment.

Semester 1: Het statische web							
sprint 1 <i>Your Tribe</i>	sprint 2 <i>The Client</i>	sprint 3 <i>All Human</i>	Midterm assessment (15 ec)	sprint 4 <i>The Campaign</i>	sprint 5 <i>Fix the Flow</i>	sprint 6 <i>The Startup</i>	Endterm assessment (15 ec)

Schematisch overzicht semester 1 met 6 sprints

Tijdens sprints werk je - individueel, in tweetallen en in teams - aan leertaken die je in toenemende mate zelfstandig kiest. Als je een leertaak af hebt laat je die controleren door jouw squad-leader. Leertaken hebben een oplopende moeilijkheidsgraad die wordt bepaald door een combinatie van de volgende kenmerken:

- het aantal onderdelen dat in het beroepsproduct verwerkt dient te worden;
- de samenstelling en samenhang van de onderdelen in het te maken beroepsproduct;
- de mate waarin zich dilemma's voordoen bij het uitvoeren van het werk;
- de mate van overzicht en planning voor activiteiten en uitvoering;
- de hoeveelheid kennis en vaardigheden die vereist zijn voor een goede uitvoering.

Om leertaken te kunnen volbrengen worden tijdens elke sprint talks en workshops met verschillende onderwerpen aangeboden. Kennis en inzicht die je opdoet bij talks en workshops pas je direct toe op jouw leertaken. In het overzicht van het semester vind je de onderwerpen die bij talks en workshops aan bod komen. Verderop, in het overzicht van het semester, vind je in grote lijnen de indeling van het semester per sprint.

Beoordeling en reparatie

De assessments hebben de vorm van een criteriumgericht interview op basis van de ingediende bewijslast en met vastgestelde kaders. Om deel te nemen aan het assessment moet de bewijslast volledig zijn. Dit houdt in dat je portfolio met daarin jouw beroepsproducten, je ontwikkelplan, de feedback van jouw squad-leader en jouw reflecties over de gehele periode ingeleverd is via de digitale leeromgeving.

Bij het assessment toon je aan in welke mate het leerresultaat behaald is, aan de hand van de gedragsindicatoren 'methodisch handelen', 'samenwerken', 'communiceren', 'probleemoplossend vermogen' en 'lerend vermogen'. In het beoordelingsformulier (in bijlage 1 en 2) wordt het oordeel van twee assessoren vastgelegd en onderbouwd. Dit eindoordeel wordt gebaseerd op het portfolio en het assessmentgesprek.

In week tien is een midterm assessment waarin je aantoont onderweg te zijn naar het behalen van het leerresultaat.

In week twintig is het endterm assessment waarin je aantoont het leerresultaat behaald te hebben.

Als genoeg bewijs is aangedragen en dit tijdens het assessment onderbouwd is dan wordt een voldoende beoordeling toegekend en krijg je 15 studiepunten voor het betreffende blok. Dit houdt in dat er bij voldoende prestatie na het midterm assessment 15 EC zijn behaald en na voldoende endterm assessment ook 15 EC.

Reparatie

Een onvoldoende beoordeling kan hersteld worden door middel van een reparatieopdracht. Een reparatieopdracht is een op maat gemaakte afspraak op basis van de bij het assessment getoonde deficiëntie. Deze opdracht dient binnen een vastgestelde termijn afgerond te worden. Elk assessment is een keer per studiejaar te herkansen. Mocht de student de herkansing niet halen, dan moet de student het betreffende blok in het volgende studiejaar opnieuw volgen.

Overzicht semester 1: Het statische web

Het semester *het statische web* bestaat uit zes sprints van drie weken. Elke sprint is gericht op een bepaald onderdeel van het frontend vakgebied waarbij je telkens aan verschillende leertaken werkt. Er worden talks en workshops georganiseerd waarin je leert hoe je leertaken aan kunt pakken. Sprints hebben een vaste indeling en je bent dagelijks van negen tot vijf bezig.

	Maandag	Dinsdag	Woensdag	Donderdag	Vrijdag
Week 1	Kickoff Talk/ Workshop	Differentiatie	Code review Talk/ Workshop	Differentiatie	Talk/ Workshop
Week 2	Talk/ Workshop	Differentiatie	Code review Talk/ Workshop	Differentiatie	Talk/ Workshop We♥Web
Week 3	Talk/ Workshop	Differentiatie	Code review Talk/ Workshop	Review	Retrospect

Schematisch overzicht van een sprint

Bij de **kickoff** wordt de focus van de sprint uitgelegd en worden voorbeelden van leertaken getoond. Je kiest taken waar je alleen of in een team aan gaat werken.

Bij **talks/ workshops** krijg je ondersteunende informatie die je nodig hebt voor het volbrengen van leertaken. Bij talks luister je naar uitleg en maak je aantekeningen en bij workshops ga je zelf aan de slag met voorbeelden.

Dinsdag en donderdag zijn zogenaamde **differentiatie** dagen. Op deze dagen kan je op school werken aan leertaken en met je team afspreken. Jouw squad-leader en/of co-teacher(s) bereidt onderwerpen voor waarvan verwacht wordt dat ze op dat moment belangrijk zijn. Ook kan er ingespeeld worden waar jouw squad op dat moment behoefte aan heeft. Je kunt de hele dag vragen stellen aan docenten of klasgenoten en er zullen mini-talks gegeven worden waarin eerder behandelde onderwerpen nogmaals de revue passeren.

Bij de wekelijkse **code review** bekijk je de code van medestudenten en geeft daar feedback op. Door code van anderen te lezen en te bespreken krijg je snel grip!

De **We♥Web** sessie is bijzonder, wij nodigen toonaangevende sprekers uit de beroepspraktijk uit om hun ervaring met ons te delen. Voorafgaand aan de sessies word je getraind in *visual notetaking* waarmee je jouw inzichten visueel vast legt.

Bij de **review** presenteer je de resultaten van jouw werk en eventuele inzichten die je hebt opgedaan aan jouw squad en/of opdrachtgever.

Bij de **retrospect** reflecteer je op je ervaring aan de hand van het werkblad STARR-reflectie (in bijlage 3 achterin deze studie handleiding).

Sprint 1: Your tribe

De opleiding FDND bestaat uit een tribe met daarin een aantal squads, in een squad zitten studenten en docenten. Het eerste semester begint met de sprint Your Tribe: presenteer jezelf en je squad met een eigen website. In deze sprint maak je kennis met je studiegenoten en de opleiding. Je leert je eigen online profielpagina maken en gaat met je Squad een gezamenlijke website maken.

De focus in deze sprint ligt op kennismaken, samenwerken en hoe je interface en vormgevingsprincipes kan toepassen voor een responsive design.

Let op: Dit is een bijzondere sprint die een beetje afwijkt van het reguliere schema omdat het de allereerste keer is dat je binnen ons systeem werkt. Iedereen doet daarom alle leertaken en op differentiatie dagen zijn talks en workshops gepland.

Bijzondere aandacht voor gedragscriteria

M: Volgt binnen projecten de aangeboden fasering van de development-lifecycle.

M: Past aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving toe.

S: Werkt in teams, laat zich hierbij begeleiden en geeft feedback aan teamleden.

S: Draagt verantwoording voor eigen resultaten en verwerkt ontvangen feedback.

C: Je luistert naar wat een ander zegt en neemt dit serieus.

Leertaken

Leertaken worden aangeboden met verschillende ondersteuningsniveaus. Je kiest in overleg met je squad-leader het niveau dat passend is bij jouw ontwikkeling.

Leertaak 1: Ontwerp en maak een online visitekaartje

Leertaak 2: Ontwerp en maak een presentatie website van je squad met alle online visitekaartjes.

Talks (12)

Samenwerken (scrum, dev-lifecycle, respectvol handelen)

Visual Thinking

User Interface Ontwerp

Webtechnologie (HTML, CSS, JS)

Kleurtheorie, contrast, typografie en leesbaarheid

CSS Trickery

Git en Github

Layout en hiërarchie

Responsive Design

Micro-interacties (interactie en visueel interface design)

HTML Semantiek

Hosting (Github pages)

Workshops (12)

Setup software

Ontwerpen van een visitekaartje

Micro-interacties (CSS Animatie en JS states)

Schetsen (kleur en typografie in een visitekaartje)

Een leertaak afronden, publiceren en documenteren

Usertesting (in je squad)

Modelleren: Breakdown Graph

CSS Responsive Design (uitwerken van schetsen)

SVG Animatie

Animatie schetsen

Refactoring (semantiek)

Presenteren

Sprint 2: The client

In de tweede sprint, The Client, leer je hoe je een opdracht voor een klant kan aanpakken. De opdracht die je krijgt, kan een hele website zijn, of een onderdeel van een bestaande website. Je gaat bedrijven bezoeken in Amsterdam, misschien ga je al een paar dagen bij een bedrijf werken aan een opdracht.

De focus van deze sprint ligt op het maken van een opdracht voor een opdrachtgever en het presenteren van het resultaat.

Bijzondere aandacht voor gedragscriteria

M: Realiseert een oplossing voor een opdrachtgever.

S: Draagt verantwoording voor eigen resultaten en verwerkt ontvangen feedback.

S: Handelt respectvol naar anderen.

C: Luistert naar wat een ander zegt en neemt dit serieus.

P: Analyseert een vraag en volgt de aangeboden oplossingsrichting.

P: Schetst om gedachten en processen te verkennen.

Leertaken

Leertaken worden aangeboden met verschillende ondersteuningsniveaus. Je kiest in overleg met je squad-leader het niveau dat passend is bij jouw ontwikkeling.

Leertaak 1: Ontwerp en maak een opdracht voor een externe opdrachtgever en presenteer het resultaat

Leertaak 2: Ontwerp en maak op locatie voor een bedrijf een (deel van een) website.

Talks (8)

Agility (development-lifecycle)

Schriftelijke communicatie (debriefing)

Visuele identiteit

Samenwerken in Github

Coding standards

Visual thinking

Pitch perfect

Hiërarchie, focus points

Workshops (8)

Rollenspel intake > debriefing

Idee verkenning (prioriteren, schetsen, presenteren)

Modelleren (jobstory > wireframe > wireflow > breakdown graph)

Huisstijl implementeren

User testing (intern)

Sketchnoting

Refactoring (overdraagbaarheid)

CSS trickery

Sprint 3: All human

De sprint All human gaat over de mensen waarvoor we websites maken. Hoe kun je een website maken die verschillende mensen, met verschillende apparaten, in verschillende situaties goed kunnen gebruiken? Mensen met grote schermen, mensen met kleine schermen, slechtziende mensen, mensen met een gebroken arm, mensen met langzame computers of een verouderde mobiel ...

De focus van deze sprint ligt op gebruiksvriendelijkheid, toegankelijkheid, testen en de testresultaten gebruiken voor het verbeteren van een ontwerp.

Bijzondere aandacht voor gedragscriteria

M: Past aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving toe.

C: Kan binnen de squad ontwerpkeuzes, eigen ideeën en producten begrijpelijk verwoorden.

P: Gebruikt aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving om een passende oplossing voor een opdrachtgever te realiseren.

L: Benoemt behandelde internationale ontwikkelingen in het vakgebied.

Leertaken

Leertaken worden aangeboden met verschillende ondersteuningsniveaus. Je kiest in overleg met je squad-leader het niveau dat passend is bij jouw ontwikkeling.

Leertaak 1: Voer een web content accessibility guidelines controle uit op een website en presenteer je bevindingen.

Leertaak 2: Ontwerp en maak voor een opdrachtgever een component/pagina/site WCAG proof

Leertaak 3: Werk een job story uit en test met 'echte' mensen

Leertaak 4: Werk een job story uit voor een multi-device toepassing

Talks (8)

State of the web (#fortheweb)

Inclusive webdesign

Kleurtheorie, contrast, typografie en leesbaarheid

WCAG Compliance

Customer Journey Mapping

Advanced Responsive Design

Progressive Enhancement vs Graceful Degradation

Accessible images icons & emojis

Workshops (8)

Contentstrategie

Accessibility (a11y)

Browsers, Screenreaders, Document outline & structuur

Ontwerpschetsen

WCAG Compliance check uitvoeren

Device lab

Visual thinking

Rapid protoyping in de browser

Sprint 4: The campaign

In de vierde sprint, The Campaign help je een bedrijf of organisatie met een online campagne. Je leert onderdelen van een website maken binnen een bestaande huisstijl en hoe je mensen kunt verleiden.

De focus van deze sprint ligt op het toepassen van een huisstijl en maken van formulieren.

Bijzondere aandacht voor gedragscriteria

M: Realiseert een oplossing voor een opdrachtgever.

S: Draagt verantwoording voor eigen resultaten en verwerkt ontvangen feedback.

C: Luistert naar wat een ander zegt en neemt dit serieus.

P: Analyseert een vraag en volgt de aangeboden oplossingsrichting.

P: Gebruikt aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving om een passende oplossing voor een opdrachtgever te realiseren.

L: Toont beginnend inzicht in eigen capaciteiten en beperkingen en kan deze benoemen.

Leertaken

Leertaken worden aangeboden met verschillende ondersteuningsniveaus. Je kiest in overleg met je squad-leader het niveau dat passend is bij jouw ontwikkeling.

Leertaak 1: Ontwerp en maak een bestelproces of aanmeldproces

Leertaak 2: Ontwerp en maak voor een opdrachtgever een one-page actiesite op basis van een bestaande huisstijl

Leertaak 3: Verbeter voor een opdrachtgever een online campagne op basis van website statistieken

Talks (8)

What makes you click

Design trends

Huisstijl en consistentie (van print tot web)

Advanced Grid Layout

Motion Design

Micro-interacties in formulieren

Browser API's

Analytics (SEO/SEA)

Workshops (8)

Visuele identiteit

Living styleguide

Van print naar web (vertaling van een poster naar een website)

Feedback, feedforward, disclosure (formulieren)

Animeren in de browser (intersection observer)

Visual Thinking

Email templates (HTML table layout)

Advanced CSS properties

Sprint 5: Fix the flow

In de sprint Fix the flow leer je over navigatie systemen, hoe je informatie op een goede manier kunt presenteren en hoe gebruikers deze data kunnen filteren en sorteren.

De focus van deze sprint ligt op navigatie en informatie architectuur van een website.

Bijzondere aandacht voor gedragscriteria

M: Past aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving toe.

S: Draagt verantwoording voor eigen resultaten en verwerkt ontvangen feedback.

C: Luistert naar wat een ander zegt en neemt dit serieus.

C: Kan binnen de squad ontwerpkeuzes, eigen ideeën en producten begrijpelijk verwoorden.

C: Documenteert volgens aangeboden richtlijnen en houdt voortgang bij.

P: Analyseert een vraag en volgt de aangeboden oplossingsrichting.

P: Schetst om gedachten en processen te verkennen.

Leertaken

Leertaken worden aangeboden met verschillende ondersteuningsniveaus. Je kiest in overleg met je squad-leader het niveau dat passend is bij jouw ontwikkeling.

Leertaak 1: Ontwerp en maak een filter- en sorteersysteem voor een pagina met veel elementen.

Leertaak 2: Herontwerp een bestaande website en maak een vernieuwd prototype.

Leertaak 3: Herontwerp voor een opdrachtgever een bestaande website.

Talks (8)

Development-lifecycle

Organiseren van informatie

User interface design principles (patterns)

Zoeken, filteren, sorteren

Complexe Micro-interacties

Progressive Disclosure

Designing with context

Documenteren

Workshops (8)

User Centred Design (persona's, scenario's, job stories)

Affordance en discoverability in de praktijk

Navigatiepatronen implementeren

Refactoring

Modelleren: breakdown schetsen van complexe micro-interacties

Form-states ontwerpen en implementeren

Device lab

Documenteren (changelogs en todo-lists)

Sprint 6: The startup

In de sprint The Startup help je zelf of met een team een startende onderneming met een website of online concept. Je hebt dit semester al heel veel geleerd, in deze sprint ga je dit toepassen voor een opdrachtgever.

De focus van deze sprint ligt op werkwijze en samenwerken, en hoe je een opdrachtgever kan helpen.

Let op: Dit is een bijzondere sprint die een beetje afwijkt van het reguliere schema omdat het de een mini-meesterproef is waarmee je het semester afrondt. Er zijn daarom minder ingeplande talks en workshops, daarmee ontstaat de ruimte die je nodig hebt om jouw leertaken, individueel en met een team, te volbrengen.

Bijzondere aandacht voor gedragscriteria

In opmaat naar het end-term assessment komen alle gedragscriteria deze sprint aan bod. Kijk voor een overzicht in het hoofdstuk 'Leerresultaat' aan het begin van deze studiehandleiding.

Leertaken

Leertaken worden aangeboden met verschillende ondersteuningsniveaus. Je kiest in overleg met je squad-leader het niveau dat passend is bij jouw ontwikkeling.

Leertaak 1: Ontwerp en maak een presentatie website voor een concept van een startende onderneming.

Leertaak 2: Ontwerp en maak een prototype voor een concept van een startende onderneming.

Leertaak 3: Ontwerp en maak een eerste versie voor een concept van een startende onderneming.

Talks (5)

Het startup business model

Storytelling

Deliver the message with HTML, CSS and JS

Concepting for the web

Dev-lifecycle, een terugblik

Workshops (3)

Huisstijl en visuele identiteit

User Centred Design (persona > scenario > job stories > wireframe > wireflow > breakdown graphs)

Idee-ontwikkeling

Verhaal schetsen

Pitch perfect

Bijlage 1: Formulier Midterm Assessment Semester 1

Beoordeling Midterm Assessment Semester 1	
Naam:	Docent:
Studentnr:	Datum:
Squad:	Evt. reparatie:

Minimumeisen beoordeling (AVV's)		Assessment	Na Reparatie
A1	Er is voldoende variatie aan beroepsproducten, uit individueel en door samenwerking uitgevoerde leertaken, uit elke sprint in Sprint 1-3.	Ja / Nee	Ja / Nee
A2	Er is goedgekeurde feedback van squad-leaders en co-teachers uit elke sprint in betreffende periode beschikbaar in feedpulse.	Ja / Nee	Ja / Nee
A3	Er zijn STARR-reflecties uit elke sprint in betreffende periode ingeleverd via dlo.	Ja / Nee	Ja / Nee

Aandachtspunten Hier is nog wat werk nodig	Criteria Cesuur voor deze fase	Geavanceerd Bewijslast voor ophoging
-9/...	Methodisch handelen: Volgt binnen projecten de aangeboden fasering van de development-lifecycle. Past aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving toe. Realiseert een oplossing voor een opdrachtgever.	.../+9
-9/...	Samenwerken: Werkt in teams, laat zich hierbij begeleiden en geeft feedback aan teamleden. Draagt verantwoording voor eigen resultaten en verwerkt ontvangen feedback. Handelt respectvol naar anderen.	.../+9
-9/...	Communiceren: Luistert naar wat een ander zegt en neemt dit serieus. Kan binnen de squad ontwerpkeuzes, eigen ideeën en producten begrijpelijk verwoorden. Documenteert volgens aangeboden richtlijnen en houdt voortgang bij.	.../+9
	Probleemoplossend vermogen: Analyseert een vraag en volgt de aangeboden oplossingsrichting.	

-9/...	<p>Gebruikt aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving om een passende oplossing voor een opdrachtgever te realiseren.</p> <p>Schetst om gedachten en processen te verkennen.</p>	.../11	.../+9
-9/...	<p>Lerend vermogen:</p> <p>Benoemt behandelde internationale ontwikkelingen in het vakgebied.</p> <p>Maakt aangeboden materie eigen en gebruikt dit bij leertaken.</p> <p>Toont beginnend inzicht in eigen capaciteiten en beperkingen en kan deze benoemen.</p>	.../11	.../+9

Cijfer Assessment		Assessment	Na Reparatie
Tel toegekende punten uit bovenstaande kolommen op en deel het totaal door 10. Bij onvoldoende duidelijk afspraken t.b.v. reparatie op achterzijde beschrijven!			

Advies
<p>Wat is het niveau van de student in relatie tot het te behalen leerresultaat?</p> <p>Op welke gedragscriteria loopt de student voor?</p> <p>Welke gedragscriteria zijn aandachtspunten voor de student?</p>

<p>Afspraken t.b.v. reparatie</p> <p>Wat moet gerepareerd worden om een voldoende te halen.</p>	<p>Toelichting reparatie</p> <p>Zijn gevraagde onderdelen gerepareerd?</p>
--	---

--	--

Bijlage 2: Formulier Endterm Assessment Semester 1

Beoordeling Endterm Assessment Semester 1	
Naam:	Docent:
Studentnr:	Datum:
Squad:	Evt. reparatie:

Minimumeisen beoordeling (AVV's)		Assessment	Na Reparatie
A1	Er is voldoende variatie aan beroepsproducten, uit individueel en door samenwerking uitgevoerde leertaken, uit elke sprint in Sprint 4-6.	Ja / Nee	Ja / Nee
A2	Er is goedgekeurde feedback van squad-leaders en co-teachers uit elke sprint in betreffende periode beschikbaar in feedpulse.	Ja / Nee	Ja / Nee
A3	Er zijn STARR-reflecties uit elke sprint in betreffende periode ingeleverd via dlo.	Ja / Nee	Ja / Nee

Aandachtspunten Hier is nog wat werk nodig	Criteria Cesuur voor deze fase	Geavanceerd Bewijslast voor ophoging
-9/...	Methodisch handelen: Volgt binnen projecten de aangeboden fasering van de development-lifecycle. Past aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving toe. Realiseert een oplossing voor een opdrachtgever.	Methodisch handelen: Kiest binnen projecten passende fases van de development-lifecycle. Combineert aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving. Houdt in beginnende mate rekening met de belangen van de eindgebruiker bij het realiseren van een oplossing voor een opdrachtgever.
	Samenwerken: Werkt in teams, laat zich hierbij begeleiden en geeft feedback aan teamleden. Draagt verantwoording voor eigen resultaten en verwerkt ontvangen feedback. Handelt respectvol naar anderen.	Samenwerken: Werkt in teams, vraagt begeleiding waar nodig en geeft feedback aan teamleden. Draagt verantwoording voor eigen resultaten, verwerkt ontvangen feedback en wijst teamleden op hun verantwoording. Identificeert diversiteit binnen teams

-9/...	.../11	en handelt respectvol naar anderen. .../+9
-9/...	.../11	.../+9
-9/...	.../11	.../+9
-9/...	.../11	.../+9

Cijfer Assessment	Assessment	Na Reparatie
Tel toegekende punten uit bovenstaande kolommen op en deel het totaal door 10. Bij onvoldoende duidelijk afspraken t.b.v. reparatie op achterzijde beschrijven!		

Advies

Geeft het ingeleverd portfolio een eenduidig beeld van de ontwikkeling van de student?
 In hoeverre heeft de student het leerresultaat behaald? Is dit met voldoende bewijs aangetoond?
 Op welke gedragscriteria loopt de student voor? Gebruik hiervoor het volgende niveau in de niveaumatrix.
 Welke gedragscriteria zijn aandachtspunten voor de student?

Afspraken t.b.v. reparatie Wat moet gerepareerd worden om een voldoende te halen.	Toelichting reparatie Zijn gevraagde onderdelen gerepareerd?

Bijlage 3: Werkblad STARR-reflectie

Werkblad STARR-reflectie	
Naam:	Semester/ Sprint:
Studentnr:	Datum:

Geef een toelichting op de afgelopen sprint aan de hand van onderstaande vragen.
 Voeg het ingevulde blad bij het bewijs in je portfolio.

Situatie: Hoe ziet de omgeving eruit waar je gewerkt hebt? Wie was de opdrachtgever? Welke andere belanghebbenden waren er? Met hoeveel mensen werkte jij intensief samen? Wat was de aanleiding voor jouw opdracht? Welk(e) proble(m)en moet(en) worden opgelost?

Taak: Beschrijf de exacte taak die je had. Welk doel wilde je bereiken? Wat was precies jouw rol daarin? Welke anderen waren betrokken bij de opdracht? Wat was hun rol?

Activiteiten: Hoe heb je de opdracht aangepakt? Welke activiteiten, in welke volgorde, welke voorbereiding was nodig, welke theorieën en modellen heb je toegepast? Hoe heb je deze toegepast? En waarom deze? Maak, in geval van teamwork, duidelijk welke activiteiten voor jouw rekening kwamen en hoe zelfstandig jij die uitvoerde.
Resultaat: Beschrijf het resultaat van jouw aanpak van de opdracht. Hoe werd het resultaat ontvangen? Welke feedback heb je gehad? Wat is er met het resultaat gebeurd?
Reflectie: Heb je je doelen bereikt? Ook gezien de tijd die je ervoor had? Heb je de resultaten vergeleken met die van anderen? Wat vond je daarvan? Wat zou je een volgende keer bij een vergelijkbare opdracht anders aanpakken en waarom? Wat vind je jouw sterke en minder sterke punten bij de uitvoering van de opdracht? Had je een andere methode kunnen gebruiken?