

Associate degree

Frontend Design & Development

Dé 2 jarige HBO opleiding voor frontenders in Amsterdam.

Bijlage 9b: Studiehandleiding semester 1

Projectteam:

Joost Faber

Charley Muhren

Koop Reynders

Justus Sturkenboom

Januari 2021, Amsterdam

Inhoud

Inleiding	3
Semester 2: Het data-driven Web	3
Leerresultaat	4
Opdrachten en toetsing	5
Beoordeling en reparatie	6
Overzicht semester 2: Het data-driven Web	6
Sprint 7: Connect your tribe	7
Sprint 8: Keep users in control	9
Sprint 9: The web is for everyone	11
Sprint 10: Content first	13
Sprint 11: Connecting people	15
Sprint 12: Proof of concept	17
Bijlage 1: Formulier Midterm Assessment Semester 2	19
Bijlage 2: Formulier Endterm Assessment Semester 2	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 2. 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 2: Het data-driven Web

Dit semester heet *het data-driven web*. Vorig semester leerde je hoe je statische toegankelijke websites kon maken. Veel webapplicaties maken gebruik van een onderliggende informatiestructuur. In dit semester leer je hoe je met behulp van API's en databases gebruiksvriendelijke interactieve toepassingen voor het web kunt ontwerpen en ontwikkelen.

Leerresultaat

Het leerresultaat voor semester 2 is: De student gebruikt API's en databases voor het ontwerpen en ontwikkelen van 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 kiest binnen projecten passende fases van de development-lifecycle.
- Je combineert aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving.
- Je houdt in beginnende mate rekening met de belangen van de eindgebruiker bij het realiseren van een oplossing voor een opdrachtgever.

(S)amenwerken:

- Je werkt in teams, vraagt begeleiding waar nodig en geeft feedback aan teamleden.
- Je draagt verantwoording voor eigen resultaten, verwerkt ontvangen feedback en wijst teamleden op hun verantwoording.
- Je identificeert diversiteit binnen teams en handelt respectvol naar anderen.

(C)ommuniceren:

- Je luistert en vraagt door, neemt wat een ander zegt serieus.
- Je kan ontwerpkeuzes, eigen ideeën en producten begrijpelijk overbrengen aan belanghebbenden.
- Je documenteert op professionele wijze en houdt voortgang bij.

(P)robleemoplossend vermogen:

- Je analyseert een vraag, signaleert knelpunten en volgt de aangeboden oplossingsrichting.
- Je combineert 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 en abstracte begrippen over te brengen.

(L)erend vermogen:

- Je volgt aangeboden internationale ontwikkelingen in het vakgebied.
- Je maakt aangeboden en zelf gevonden materie eigen en gebruikt dit bij leertaken, deelt ervaring binnen de squad.
- Je kent eigen capaciteiten en beperkingen, vergelijkt dit met het vermogen van anderen en maakt dit bespreekbaar.

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 2: Het data-driven web							
sprint 1 <i>Connect Your Tribe</i>	sprint 2 <i>Keep users in control</i>	sprint 3 <i>The web is for everyone</i>	Midterm assessment (15 ec)	sprint 4 <i>Content first</i>	sprint 5 <i>Connecting people</i>	sprint 6 <i>Proof of concept</i>	Endterm assessment (15 ec)

Schematisch overzicht semester 2 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.

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 2: Het data-driven Web

Het semester *het data-driven web* bestaat uit 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. Er worden talks en workshops georganiseerd waarin je leert hoe je die 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 - op de laatste donderdag na - 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) bereid onderwerpen voor waarvan verwacht wordt dat ze op dat moment belangrijk zijn en er kan ingespeeld worden op de actuele behoefte in jouw squad. 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 wordt 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 7: Connect your tribe

In de sprint Connect Your Tribe bouw je een applicatie waarmee je ook na de opleiding in contact kunt blijven met je squad. Je hebt al een website van je squad met alle digitale visitekaartjes. Maak van deze website een social network. Misschien kunnen mensen een reactie plaatsen bij een visitekaartje, of een status-update invoeren.

De focus in deze sprint ligt op teambuilding, samenwerken en hoe je een dynamische website kan maken waar bezoekers ook iets achter kunnen laten.

Bijzondere aandacht voor gedragscriteria

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

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

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.

Leertaken

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

Leertaak 1: Ontwerp en maak een detailpagina voor jouw visitekaartje op basis van een bestaande API.

Leertaak 2: Ontwerp en maak een overzichtspagina voor visitekaartjes op basis van een bestaande API.

Leertaak 3: Ontwerp en maak een of meerdere formulieren voor het beheren van een bestaande API.

Talks (8)

Samenwerken 2.0 - Backenders

Hoe het web werkt, over DNS en HTTP, client-server flow

Connecting people: The social web

Representational State Transfer (REST) en API's

Flexible/fluid design

Usable Content Management Systems

Zoeken, filteren, sorteren... met data

Javascript Object Notation (JSON)

Workshops (8)

Installatie software (plugins voor inspectie, insomnia, etc.)

Weergave van dynamische informatie (HTML genereren)

Visual Thinking

Lezen en interpreteren van datamodellen

Modelleren: Schetsen van data-flow

Like! (micro-interacties en data)

My first CRUD form

Documenteren

Sprint 8: Keep users in control

Bij het maken van een data-driven toepassing is het belangrijk je gebruikers te informeren over de status zodat zij weten wat ze moeten doen. In de sprint Keep Users In Control leer je hoe je externe data kunt laden en toont in een webpagina waarbij de gebruiker in controle blijft.

De focus van deze sprint ligt op het leren hoe je externe data kunt laden en presenteren en het maken van een opdracht voor een opdrachtgever.

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

Leertaak 1: Werk voor een opdrachtgever een interactie uit met externe data.

Leertaak 2: Werk voor een opdrachtgever een interactie uit met externe data voor verschillende gebruikers input.

Leertaak 3: Ontwerp en maak een prototype op basis van een job story met externe data.

Talks (8)

Keep users in control - Principles of interaction design

Wat wil je opdrachtgever nou echt? Over doorvragen...

Visuele feedback vormgeven

Not just the happy flow... over de ui-stack

Simplicity in design

Map, Filter, Reduce.. 3 functions to rule them all

Templates

Dashboards: Generating dynamic SVG's

Workshops (8)

Client-side routing

Implementing the UI-stack (loading, partial, empty, error states)

Micro-animaties en data-states

Modelleren: Actor diagram, Interaction diagram

Remote data met javascript

Advanced javascript events (scroll, dubbelklik, force touch, long press)

Authenticatie (OAuth)

Acceptatietest uitvoeren

Sprint 9: The web is for everyone

De kracht van het internet ligt in haar universaliteit. In de sprint The Web is for Everyone leer je hoe je robuuste, toegankelijke websites maakt voor alle wezens in het universum.

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

Leertaak 1: Test een bestaand systeem op gebruiksvriendelijk en toegankelijkheid en doe een verbetervoorstel.

Leertaak 2: Ontwerp en maak een gebruiksvriendelijk en toegankelijk component op basis van een browser API.

Leertaak 3: Refactor met een team een bestaand systeem en implementeer een gebruiksvriendelijke en toegankelijke verbetering.

Talks (8)

The project #fortheweb

Standaardisatie: W3C, WHATWG

Advanced WCAG: Accessibility and dynamic data

Designing for Accessibility

Browser Technologies

Dynamic Interfaces

Progressive Enhancement (vs. Graceful Degradation)

Server-side rendering (Node.js ecosysteem)

Workshops (8)

A bright new day, intro npm workflow en chrome dev-tools

Defensive coding: Feature detectie, polyfills

Coding standards (ES6 and beyond)

Modelleren: Swimlane diagrams

Server-side routing en flow

User testing met minder validen

Devicelab en screen readers

Refactoring: a11y project checklist

Sprint 10: Content first

In de sprint Content First leer je wat je kunt doen om webapplicaties sneller te maken en te optimaliseren. Ook leer je hoe je ervoor kan zorgen dat je applicatie werkt als er geen verbinding is met het internet.

De focus van deze sprint ligt op het beter en sneller laten werken van een applicatie, ook als er geen verbinding is met het internet.

Bijzondere aandacht voor gedragscriteria

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

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.

Leertaken

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

Leertaak 1: Werk op basis van een offline strategie een interactie uit voor een opdrachtgever.

Leertaak 2: Doe een performance audit van een bestaande website van een opdrachtgever en doe aanbevelingen.

Leertaak 3: Verbeter de performance van een bestaande website van een opdrachtgever.

Talks (8)

Progressive Web Apps

Smart organization, reducing cognitive load

Visuele hiërarchie, groeperen en gestalt

Optimalisatie: Metrics and the Critical Rendering Path

Caching strategie (verschillende benaderingen)

Performance: Web fonts, afbeeldingen en andere resources

Service Workers

User Feedback in client-server systemen, flow begrijpen

Workshops (8)

Ontwikkelstrategie met de dev-lifecycle

Lighthouse, geautomatiseerd testen van web pagina's

Modelleren: Stroomdiagrammen

User testing

Local storage implementeren

Offline First

Performance Audits uitvoeren

Visual Thinking

Sprint 11: Connecting people

Deze sprint heet Connecting People; het web verbindt mensen met elkaar. Mensen kunnen online berichten sturen, met elkaar in discussie gaan en samenwerken in gedeelde documenten. Tijdens deze sprint leer je real-time applicaties waarmee mensen direct met elkaar in verbinding staan.

De focus van deze sprint ligt op het maken van multi-user omgeving door het opzetten van een real-time verbinding tussen client en server.

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

Leertaak 1: Ontwerp en maak op basis van een job story zelfstandig een eenvoudige real-time toepassing.

Leertaak 2: Ontwerp en maak met een team voor een opdrachtgever een realtime omgeving waar gebruikers kunnen samenwerken.

Leertaak 3: Integreer voor een opdrachtgever een realtime component in een bestaande website.

Talks (8)

Principles of UI-design: Enabling interaction

Real-time using persistent data

Data-management (client vs. server)

Socket.io - instant real-time

De UI-Stack, live interactie en omgaan met uitzonderingen

Advanced events (event bubbling)

Het publish/subscribe pattern

Conversational interfaces

Workshops (8)

Designing real time interfaces

Modelleren: Wireflows en data

Socket.io in de praktijk, een chatroom in 100 minuten

Visual thinking: bespreekbaar maken van ingewikkelde systemen

Modelleren: Data lifecycle diagram

Het publish/subscribe pattern in de praktijk

Empathy mapping

Typografie en iconografie in conversational interfaces

Iconen en metaforen

Sprint 12: Proof of concept

In de sprint Proof of Concept ga je zelf of met een team een opdrachtgever helpen met een data-driven online concept. Je hebt dit jaar heel veel geleerd, in deze sprint laat je zien wat jij alleen én in een team kunt bereiken in 3 weken.

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

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

Leertaak 1: Maak voor een opdrachtgever een data-driven prototype voor een online concept.

Leertaak 2: Maak met een team voor een opdrachtgever een data-driven prototype voor een online concept.

Leertaak 3: Maak voor een opdrachtgever een eerste versie van een data-driven online concept.

Leertaak 4: Maak met een team voor een opdrachtgever een eerste versie van een data-driven online concept.

Talks (4)

The Elevator Pitch

Concepting for the Web

Testen for the Web

Deliver the message with HTML, CSS, JavaScript and API's

Workshops (4)

Ideeontwikkeling

Gebruikersonderzoek

Rapid prototyping met HTML, CSS en JavaScript

Testen in de browser

Bijlage 1: Formulier Midterm Assessment Semester 2

Beoordeling Midterm Assessment Semester 2	
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 7-9	Ja / Nee	Ja / Nee
A2	Er is goedgekeurde feedback beschikbaar van squad-leaders en co-teachers uit elke sprint in betreffende periode 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/...	<p>Methodisch handelen:</p> <p>Kiest binnen projecten passende fases van de development-lifecycle.</p> <p>Combineert aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving.</p> <p>Houdt in beginnende mate rekening met de belangen van de eindgebruiker bij het realiseren van een oplossing voor een opdrachtgever.</p> <p style="text-align: right;">.../11</p>	.../+9
-9/...	<p>Samenwerken:</p> <p>Werkt in teams, vraagt begeleiding waar nodig en geeft feedback aan teamleden.</p> <p>Draagt verantwoording voor eigen resultaten, verwerkt ontvangen feedback en wijst teamleden op hun verantwoording.</p> <p>Identificeert diversiteit binnen teams en handelt respectvol naar anderen.</p> <p style="text-align: right;">.../11</p>	.../+9
	<p>Communiceren:</p> <p>Luistert en vraagt door, neemt wat een ander zegt serieus.</p> <p>Kan ontwerpkeuzes, eigen ideeën en producten begrijpelijk overbrengen aan belanghebbenden.</p> <p>Documenteert op professionele wijze en houdt voortgang bij.</p>	

-9/...	.../11	.../+9
	<p>Probleemoplossend vermogen: Analyseert een vraag, signaleert knelpunten en volgt de aangeboden oplossingsrichting. Combineert aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving om een passende oplossing voor een opdrachtgever te realiseren. Schetst om gedachten en processen te verkennen en abstracte begrippen over te brengen.</p>	
-9/...	.../11	.../+9
	<p>Lerend vermogen: Volgt aangeboden internationale ontwikkelingen in het vakgebied. Maakt aangeboden en zelf gevonden materie eigen en gebruikt dit bij leertaken, deelt ervaring binnen de squad. Kent eigen capaciteiten en beperkingen, vergelijkt dit met het vermogen van anderen en maakt dit bespreekbaar.</p>	
-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
<p>Wat is het niveau van de student in relatie tot het te behalen leerresultaat? Op welke gedragscriteria loopt de student voor? Welke gedragscriteria zijn aandachtspunten voor de student?</p>

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

--	--

Bijlage 2: Formulier Endterm Assessment Semester 2

Beoordeling Endterm Assessment Semester 2	
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 10-12.	Ja / Nee	Ja / Nee
A2	Er is goedgekeurde feedback beschikbaar van squad-leaders en co-teachers uit elke sprint in betreffende periode 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
<p>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.</p> <p>-9/...</p>	<p>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.</p> <p>.../11</p>	<p>Methodisch handelen: Richt in overleg projecten in volgens de development-lifecycle. Combineert onderbouwd principes, conventies en best-practices op het gebied van frontend, interface design en vormgeving. Weegt belangen van de eindgebruiker en de eisen en wensen van een opdrachtgever af bij het realiseren van een oplossing voor een opdrachtgever.</p> <p>.../+9</p>
<p>Samenwerken: Werkt in teams, laat zich hierbij begeleiden en geeft feedback aan teamleden. Draagt verantwoordelijkheid voor eigen resultaten en verwerkt ontvangen feedback. Handelt respectvol naar anderen.</p> <p>-9/...</p>	<p>Samenwerken: Werkt in teams, vraagt begeleiding waar nodig en geeft feedback aan teamleden. Draagt verantwoordelijkheid voor eigen resultaten, verwerkt ontvangen feedback en wijst teamleden op hun verantwoordelijkheid. Identificeert diversiteit binnen teams en handelt respectvol naar anderen.</p> <p>.../11</p>	<p>Samenwerken: Werkt in teams en signaleert verbeterpunten op gebied van efficiëntie en effectiviteit. Draagt verantwoordelijkheid voor eigen resultaten, benoemt teamresultaten en informeert belanghebbenden over de voortgang. Kan omgaan met diversiteit binnen teams en handelt respectvol naar anderen.</p> <p>.../+9</p>

<p>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.</p> <p>-9/...</p>	<p>Communiceren: Luistert en vraagt door, neemt wat een ander zegt serieus. Kan ontwerpkeuzes, eigen ideeën en producten begrijpelijk overbrengen aan belanghebbenden. Documenteert op professionele wijze en houdt voortgang bij.</p> <p>.../11</p>	<p>Communiceren: Luistert, vat samen, verifieert en vraagt door tot een boodschap helder is. Kan ontwerpkeuzes, eigen ideeën en producten overtuigend overbrengen aan belanghebbenden. Documenteert op professionele wijze en bespreekt voortgang binnen het team.</p> <p>.../+9</p>
<p>Probleemoplossend vermogen: Analyseert een vraag en volgt de aangeboden oplossingsrichting. Gebruikt aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving om een passende oplossing voor een opdrachtgever te realiseren. Schetst om gedachten en processen te verkennen.</p> <p>-9/...</p>	<p>Probleemoplossend vermogen: Analyseert een vraag, signaleert knelpunten en volgt de aangeboden oplossingsrichting. Combineert aangeboden principes en conventies op het gebied van frontend, interface design en vormgeving om een passende oplossing voor een opdrachtgever te realiseren. Schetst om gedachten en processen te verkennen en abstracte begrippen over te brengen.</p> <p>.../11</p>	<p>Probleemoplossend vermogen: Analyseert een vraag, signaleert knelpunten en kiest onderbouwd een oplossingsrichting. Selecteert de juiste principes, conventies en best-practices op het gebied van frontend, interface design en vormgeving om een passende oplossing voor een opdrachtgever te realiseren. Schetst om gedachten en processen te verkennen, abstracte begrippen over te brengen en de oplossingsrichting inzichtelijk te maken.</p> <p>.../+9</p>
<p>Lerend vermogen: Benoemt behandelde internationale ontwikkelingen in het vakgebied. Maakt aangeboden materie eigen en gebruikt dit bij leertaken. Toont beginnend inzicht in eigen capaciteiten en beperkingen en kan deze benoemen.</p> <p>-9/...</p>	<p>Lerend vermogen: Volgt aangeboden internationale ontwikkelingen in het vakgebied. Maakt aangeboden en zelf gevonden materie eigen en gebruikt dit bij leertaken, deelt ervaring binnen de squad. Kent eigen capaciteiten en beperkingen, vergelijkt dit met het vermogen van anderen en maakt dit bespreekbaar.</p> <p>.../11</p>	<p>Lerend vermogen: Volgt aangeboden internationale ontwikkelingen in het vakgebied en maakt onder begeleiding keuzes over eigen ontwikkeling. Maakt aangeboden en zelf gevonden materie eigen, gebruikt dit bij leertaken, deelt ervaring binnen de squad en leert van anderen. Kent eigen capaciteiten en beperkingen, waardeert het vermogen van anderen en maakt dit bespreekbaar.</p> <p>.../+9</p>

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>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?</p>

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(e)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?