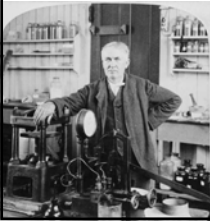


Research & Development 1



■ Informatica en Informatiekunde

Docenten

- Erik Barendsen
- Sjaak Smetsers

Assistent

- Patrick Uiterwijk



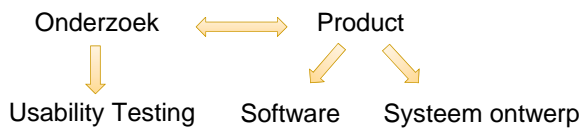
Leerdoelen

- 1. ontwerpen
 - projectvoorstel, ontwerp + verantwoording
- 2. realiseren en evalueren
 - applicatie programmeren, evalueren en verbeteren (tests en gebruikersonderzoek)
- 3. documenteren
 - eindverslag + documentatie + resultaten gebruikersonderzoek
- 4. presenteren
- 5. samenwerken

Omschrijving

- In de eerste 2 weken ontwikkel je zelf een kleine standaard applicatie aan de hand van een concrete opdracht. Deze dient ter kennismaking met Android. Daarnaast kies je een bestaand app en onderwerpt deze aan een *expert review*.
- Daarna ga je aan het werk met een groter project. Hierin staat je vakproduct centraal.

Research and Development



- Professionele criteria
Waar moet 't aan voldoen?

Producten per fase

- Warming-up
 - Applicatie
 - Verslag (Expert review)
 - Plan van aanpak (probleemstelling, aanpak ontwikkeling + onderzoek)
- Fase 1
 - Ontwerpdocument
 - Prototype
- Fase 2
 - Vakproduct + documentatie
 - Verslag
- Warming-up, Fase 1 en 2:
 - presentaties, commitment, blog

Vakproduct(en)

- Mockup
- Informatica: prototype
- Informatiekunde: ontwerp, artikel, ...
- Verslag
- Memo's



Tentaminering

- (tussen)producten
- presentaties
- eindverslag
- voortgang

Tentaminering (2)

- Beoordeling na elke fase
- Alle resultaten voldoende
- Onderdelen verschillend gewicht
 - Kennismaking 15%
 - Fase 1 25%
 - Fase 2 60%
- Herkansing (per fase) binnen 2 weken na reguliere beoordeling (go/no-go).
 - Herkansing Fase 3 : reguliere herkansingsdatum
- De groepsbeoordeling wordt vertaald in een individuele beoordeling van de groepsleden.

Blog

- Korte wekelijkse projectrapportage:
 - Wie, Wanneer
 - Verslag afgelopen periode
 - Wat ging er goed
 - Wat kan beter
 - Wat is er besloten
 - argumentatie
 - planning komende periode
 - links naar relevante documenten
- Belangrijk bij het schrijven van het verslag!

Thema: ontwikkel een Android App.



Five Strategies for Making a Smart App

1. Make it super useful
 - make a user's life easier.
2. Make it interactive
3. Make it entertaining
4. Make it a mixture
5. Make it free

Planning

- Blokcursus: 6EC in 1 kwartaal
 - 16 uur per week!
 - 8 uur zijn ingeroosterd.
- Week 1, 2: Warming-up
- Week 3-5: Bouwen van een prototype, usability test
- Week 6-8: Afmaken van de applicatie, gebruikers test

Werkplaats

- [werkplaats R&D1](#)

Komende week

- Groepsindeling, 3 personen per groep (2 IC, 1 IK)
 - Verzin een leuke naam.
 - Maak een projectpagina aan op de werkplaats
- Android-opdracht (Assignment in BB)
- Dinsdag 15:45 uur: College Android-programmeren (Patrick Uiterwijk), HG00.071
- Woensdag 15:45 uur: College Android-toepassingen (Bas Lijnse), LIN 9