

Modulewijzer GMT: WEM02

Verkennen vakgebied web and mobile

Aantal ECTS

3 CP

Opleiding

Grafimatechnologie: minor Web/Mobile

Versie

Versie 3.0 d.d. 25-01-2008 cohort 2005

A4-Modulebeschrijving

Modulecode:	WEM02
Modulenaam:	Verkennen Web/Mobile vakgebied
Belasting (aantal CP):	3 CP
Relatie met andere onderwijs	Deze module valt onder de pillar: technology strategy, onderdelen van de modulen hebben te maken met de volgende pillars: technology implementation, site strategy, (User) research
Voorkennis:	Geen
Programmasoort	Kennisgestuurd, zelfstudie
Werkvormen:	Theorie, onderzoek, discussie 2 uur / week
Looptijd	10 weken
Toetsing:	Onderzoeksverslag per tweetallen.
Vrijstelling:	Geen
Leermiddelen:	Theorielokaal
Competenties en leerdoelen:	<u>Draagt bij tot de ontwikkeling van de volgende GMT competenties:</u> <ul style="list-style-type: none">- 1.1.2 (niveau 3) Adviseren- 3.1.2 (niveau 3) Onderzoeken- 1.1.1 (niveau 3) Analyseren <u>Leerdoelen:</u> <p>De student kan:</p> <ul style="list-style-type: none">• Zichzelf op de hoogte houden van nieuwe ontwikkelingen binnen het vakgebied mediatechnology.• Een overzicht geven van de manier waarop het bedrijfsleven met emergent mediatechnologies omgaat.• Een eigen opinie geven over de emergent media technologies.• Onderzoek doen naar emergent mediatechnologies.
Inhoud:	Het overkoepelende doel van deze module is het inzicht verkrijgen in de huidige trends en topics op het gebied van web and mobile. Om dit te bereiken gaan studenten onderzoek doen naar huidige trends en topics in de literatuur en het bedrijfsleven. Het resultaat van dit onderzoek wordt verwerkt in artikelen voor een online tijdschrift 'emergent media technologies'.
Opmerkingen:	
Auteur(s):	M. van der Lijn, R.A. Zelle
Versiedatum:	Versie 3.043 d.d. 25-1-2009, cohort 2005
Module beheerder:	Opleiding Grafimmediatechnologie

Inhoudsopgave

1 Algemene omschrijving

1.1 Inleiding

Als ontwikkelaar van Web/Mobile producten heb je te maken met een dynamisch vakgebied. Het is dan ook belangrijk dat je constant op de hoogte blijft van wat er zoal in de markt gaande is. Alleen door een goed (en up to date) overzicht van beschikbare technieken, frameworks en trends kan je een goede keuze maken bij de ontwikkeling van een product.

Als ontwikkelaar ben je daarom kritisch naar nieuwe technieken maar zeker niet cynisch. De programmeur die Java, Flash, PHP (insert willekeurige andere nieuwe ontwikkeling) opzij schoof als speelgoed taaltjes en vooral door ging in cobol zal nu weinig werk meer vinden. Door voldoende objectief te blijven zorg je er voor dat je technieken op waarde kan schatten en op tijd kan overstappen of instappen.

Daarnaast wil je er voor zorgen dat je in je adviezen naar klanten aansluit bij huidige trends en de mogelijkheden van nieuwe ontwikkelingen een plaats kan geven (of juist 'nog' niet). En daarbij zoek je constant naar manieren om sneller en effectiever te kunnen werken. Want misschien bestaat er al een snellere manier om 'AJAX' driven websites te ontwikkelen dan zelf alle Javascript van de grond af opnieuw op te bouwen. Of misschien kom je wel aanzetten met een klassieke desktopapplicatie om 'via internet' je uren te kunnen registreren terwijl een website daar mogelijk een betere keuze voor zou zijn. Maar kiezen voor een exclusief systeem via een applicatie die alleen op de nieuwste (en duurste..) generatie smartphones wordt ondersteund is dan misschien weer iets teveel van het goede.

Om de juiste strategie te kunnen hanteren dien je minimaal op de hoogte te zijn van wat er technisch allemaal mogelijk en/of gangbaar is (technology strategy, technology implementation). Daarnaast is het belangrijk om te kijken wat er bij de gebruikers leeft (user research). Teneinde een systeem te kunnen bedenken waar de klant of gebruiker echt iets aan heeft (site strategy). Dit betekent echter niet dat je direct in alle onderzochte talen/technieken complete systemen dient te kunnen realiseren. Het belangrijkste is een goed beeld te hebben van de mogelijkheden (en onmogelijkheden). Verdieping komt dan pas in een latere fase indien nodig.

1.2 Inhoud

Het overkoepelende doel van deze module is het inzicht verkrijgen in de huidige trends en topics op het gebied en web and mobile. Om dit te bereiken gaan studenten onderzoek doen naar huidige trends en topics in de literatuur en het bedrijfsleven. Het resultaat van dit onderzoek wordt verwerkt in artikelen voor een online tijdschrift 'emerging media technologies'.

1.3 Relatie met andere onderwijseenheden

Primair dient deze module als basis voor de rest van de verdiepende minor Web/Mobile. Door de kennis die je hier opdoet krijg je een beter inzicht van interessante technieken die je in de vervolgmodes kunt toepassen in projecten/producten. Deze module staat dan ook aan de basis van hoe de rest van je minor verloopt en hoeveel kennis je hierin opdoet.

1.4 Leerdoelen en competenties

Draagt bij tot de ontwikkeling van de volgende GMT competenties:

- 1.1.2 (niveau 3) Adviseren
- 3.1.2 (niveau 3) Onderzoeken
- 1.1.1 (niveau 3) Analyseren

Leerdoelen:

De student kan:

- Zichzelf op de hoogte houden van nieuwe ontwikkelingen binnen het vakgebied mediatechnology.
- Een overzicht geven van de manier waarop het bedrijfsleven met emerging mediatechnologies omgaat.
- Een eigen opinie geven over de emerging media technologies.
- Onderzoek doen naar emerging mediatechnologies.

1.5 Werkvorm(en)

in het college vinden de volgende werkvormen plaats.

- Redactievergaderingen
- Voortgang besprekingen
- Debat

1.6 Keuzeruimte

Je staat vrij om tijdens het onderzoek dieper te duiken in interessante technieken. Het einddoel is wel om een weloverwogen objectief onderzoek af te leveren. Echter kan er worden gekozen om dieper in te gaan op specifieke aspecten binnen het vakgebied. Een voorbeeld zou kunnen zijn om een thema als gaming op Mobile gebied toe te passen en hier een verdiepend onderzoek naar uit te voeren. Uiteraard dien je dergelijke afwijkingen in overleg met de docent uit te werken.

1.7 Toetsing

Per onderzoek krijgt de student een beoordeling onvoldoende, matig, voldoende en goed.

Voor het onderzoek zijn een aantal deadlines gesteld. Deze deadlines dienen te worden gehaald, elke keer dat een deadline wordt overschreden gaat er een punt van je eindresultaat af.

2 Programma

In het programma staat het online tijdschrift 'emergingmediatechnology' centraal.

2.2 Online tijdschrift 'Emergingmediatechnologies.nl'

In het tijdschrift staan 4 soorten artikelen, te weten: achtergrondstukken, opiniestukken, praktijkcases en nieuwsberichten. In deze paragraaf staan de eisen per artikel, daarbij moet een artikel voldoen aan de volgende criteria.

Algemene criteria

- 1 **Algehele opbouw:** Is er sprake van een goede indeling met inleidingen, overzichten en voldoende diepgang?
- 2 **Bronvermelding:** Zijn er relevante bronnen gebruikt en vermeld?
- 3 **Intern/extern linken:** Is er sprake van verdieping/verbreding aangebracht door links naar de eigen wiki of externe bronnen?
- 4 **Taalgebruik:** Is het taalgebruik zakelijk en objectief en niet vervallen in een meningen/forum-taal/blog stijl?
- 5 **Algemene schrijfstijl:** Is er correct nederlands, zonder spel/stijlfouten? Is het geheel aantrekkelijk geschreven voor de lezer?
- 6 **Argumentatie:** Worden er correcte conclusies getrokken uit aangedragen feiten?

Elk artikel wordt getoetst door een redactieteam van docent en 3 studenten, voordat deze officieel mag worden gepost.

2.2.1 Achtergrond stukken

De student kiest uit een van de onderstaande thema's schrijft hier een achtergrondstuk over.

- 1 Agile
- 2 UML
- 3 Methodieken
- 4 Security
- 5 Mobile
- 6 Android vd Iphone
- 7 Ruby on Rails dead or alive?
- 8 Hoe usable is uw site?
- 9 Welke JavaScript frameworks zijn er en waar worden ze voor gebruikt?
- 10 Hoe moet een mediatechnoloog omgaan met opensource.
- 11 SVN for webdevelopers
- 12 Het semantieke web
- 13 Mobile accessibility
- 14 Hoe FLEX is Silverlight
- 15 Testing? Nu al?
- 16 Use-case driven development
- 17 Mashing things up.

Eisen

Catchy kop van maximaal 10 woorden.
Artikel heeft een inleiding van maximaal 50 woorden.
Minimaal 500 woorden.
Maximaal 600 woorden.
Minimaal 1 foto's (400px400px op 300dpi) dat het onderwerp ondersteund.
Alinea's hebben een kop.
Alinea's mogen niet langer dan 100 woorden zijn.

2.2.2 Opiniestuk

De student schrijft een eigen opiniestuk op basis van een of meerdere achtergrondstukken, nieuwsberichten en praktijkcases over een bepaald onderwerp. In het opiniestuk geeft de student een beargumenteerde opinie.

Eisen

Catchy kop van maximaal 10 woorden.
Artikel heeft een inleiding van maximaal 30 woorden.
Minimaal 250 woorden.
Maximaal 300 woorden.
Minimaal 1 foto's (400px400px op 300dpi) dat het onderwerp ondersteund.
Alinea's hebben een kop.
Alinea's mogen niet langer dan 60 woorden zijn.

2.2.3 Praktijkcases

Een tweetal studenten kiest een of meerdere achtergrondstukken en nieuwsberichten, verwerkt deze in een aantal interviewvragen houdt een interview bij een bedrijf. Het bedrijf mag geen dual bedrijf van een van de studenten zijn. De studenten geven in het interview aan dat het stuk wordt gepubliceerd in een online tijdschrift en vraagt het bedrijf vooraf toestemming. Daarbij geven ze aan dat van alle artikelen ook een gedrukt tijdschrift wordt gemaakt en naar het bedrijf wordt opgestuurd als dank voor deelname.

Eisen

Catchy kop van maximaal 10 woorden.
Artikel heeft een inleiding van maximaal 30 woorden.
Minimaal 250 woorden.
Maximaal 300 woorden.
Minimaal 1 foto's (400px400px op 300dpi) dat het onderwerp ondersteund.
Alinea's hebben een kop.
Alinea's mogen niet langer dan 60 woorden zijn.

2.2.4. Nieuwsberichten

Studenten schrijven een nieuwsbericht over een emerging media technology.

Eisen

Catchy kop van maximaal 4 woorden.

Artikel heeft een inleiding van maximaal 10 woorden.

Minimaal 80 woorden.

Maximaal 100 woorden.

Minimaal 1 foto's (400px400px op 300dpi) dat het onderwerp ondersteund.

Alinea's hebben een kop.

2.5 Weekplanning

Week	Inhoud	Online tijdschrift.
1	Introductie wem02 Introductie van studenten middels spel	
2	Redactievergadering over de achtergrondstukken (iedereen moet aanwezig zijn)	Schrijven achtergrond artikelen
3	Voortgang bespreken.	Schrijven achtergrond artikelen 1ste nieuwsbericht is maandag 09.00 uur in het bezit van de redactie.
4	Redactievergadering over de praktijk artikelen (iedereen moet aanwezig zijn)	Achtergrond artikelen zijn maandag 09.00 uur in het bezit van de redactie.
5	Voortgang bespreken.	
6	Debat ter voorbereiding op het opinie artikel.	2e nieuwsbericht is maandag 09.00 uur in het bezit van de redactie.
7	Voortgang bespreken.	Praktijkartikelen zijn maandag 09.00 uur in het bezit van de redactie.
8	Voortgang bespreken.	Opniestukken zijn vrijdag 09.00 uur in het bezit van de redactie.
9	.	Inleveren onderzoek.
10	Evaluatie van de wem02	

3 Toetsing en beoordeling

3.1 Procedure

Inleveren

Studenten leveren elk artikel in via het cms van het online tijdschrift, daarbij publiceren ze het artikel nog niet. Wanneer het artikel door de redactie is geaccordeerd wordt het gepubliceerd. Naast het online inleveren wordt een geaccordeerde artikel ook in word en pdf vorm bij de docent ingeleverd.

3.2 Toetsmatrijs

Studenten krijgen voor elk artikel een voldoende of onvoldoende. Elk artikel moet met een voldoende worden afgesloten, er wordt geen gemiddelde genomen. Bij een onvoldoende met de student dat betreffende artikel herkansen.

De artikelen zijn:

Achtergrondartikelen

Nieuwsartikelen.

Opinieartikelen.

Praktijkartikelen.

3.4 Herkansingen

Wanneer een artikel een onvoldoende scoort dan moet de student de artikel direct herkansen. Herkansing is alleen mogelijk als de student meedoet met de eerste mogelijkheid.

Maak je geen gebruik van de herkansingsmogelijkheid, dan vervalt het recht op herkansing. In uitzonderlijke gevallen kan hiervan worden afgeweken, echter uitsluitend in overleg met SLC-coach en begeleidende docenten.