

# BPV handleiding Volwassenentraject IT Leeuwarden

## Software developer



Auteurs:

Cees Stoelwinder/ Romke van Groning

## Inhoud

1. BPV Handleiding Software developer .....	3
2. Kwalificatiedossier.....	3
3. De Praktijkwijzer.....	4

## 1. BPV Handleiding Software developer

Welkom bij het volwassenentraject IT van Firda Leeuwarden. Onze volwassenen opleiding is zo opgezet, dat je grotendeels zelf je tempo kunt bepalen. Hieronder staat beschreven welke BPV opdrachten nodig zijn voor de reis naar het diploma Software developer. In deze praktijkwijzer staat een overzicht van welke onderdelen bij het bedrijf aangetoond dienen te worden.

Voor het volgen van een opleiding aan het volwassenentraject is het noodzakelijk dat in ieder geval het volgende geregeld is:

- Getekende overeenkomst met school
- Getekende praktijkovereenkomst met een bedrijf
- Bewijs dat het bedrijf geaccrediteerd is bij SBB (s-bb.nl)
- Er is een praktijkbegeleider in het bedrijf
- De student heeft een studieloopbaanbegeleider

## 2. Kwalificatiedossier

[KD Software developer](#)

Link naar het kwalificatiedossier behorende tot de crebo 23234.

### 3. De Praktijkwijzer

<b>B1K1: Realiseert software</b>	<b>Plant werkzaamheden</b>	<b>Bedrijf</b>
	- Werk een opdracht uit in vereiste onderdelen of requirements.	
	- Verdeel de requirements in eisen en wensen en bespreek binnen het stagebedrijf hoe requirements daar worden geprioriteerd.	
	- Verdeel de requirements in logische stappen. Maak een planning voor het uitwerking van deze stappen en de tijd die je daarvoor nodig hebt.	
	- Bespreek met collega's hoe zij samenwerken aan een product. Hoe houden ze rekening met werkzaamheden die anderen uitvoeren?	
	- Maak een kort verslag van jouw 'lessons learned' over het plannen van werkzaamheden.	
	<b>Bewaakt de voortgang</b>	
	- Doe een voorstel voor de momenten van terugkoppeling van de voortgang aan de opdrachtgever (of stagebegeleider) en motiveer je voorstel	
	Bespreek je voorstel met je stagebegeleider of opdrachtgever en maak afspraken.	
	- Plan bijeenkomsten met je stagebegeleider en/of opdrachtgever over het terugkoppelen van de voortgang.	
	- Bespreek de voortgang van je product in een ontwikkelteamteam en verwerk de feedback in je planning.	
	- Houd (per week) een logboek bij van je werkzaamheden en de tijd die je eraan besteed hebt.	
	<b>Ontwerpt software</b>	
	- Ontwerp een programma of onderdeel van een programma.	
	- Onderzoek welke standaarden voor software in je stagebedrijf gebruikt worden. Staan deze regels op papier of moet je ze zelf bijhouden?	
	- Hoe houdt je stagebedrijf bij het maken van software rekening met wetten en regels?	
	- Onderzoek hoe je stagebedrijf rekening houdt met de privacy van gebruikers van de software.	

	- Zoek een onderdeel van je ontwerp dat je ook anders had kunnen aanpakken. Waarom heb je voor jouw aanpak gekozen?	
	- Controleer of het ontwerp van een programma of onderdeel voldoet aan de regels in je stagebedrijf. Noteer je bevindingen.	
	- Normaliseer een database voor een softwareproject.	
	- Maak een dataflowdiagram voor de onderdelen die je ontwikkelt in een project.	
	- Schrijf een technisch ontwerp voor een onderdeel van een ontwikkelingsproject.	
	<b>Realiseert (onderdelen van) software</b>	
	- Programmeer een programma of onderdeel van een programma.	
	- Integreer je code met de codebase van het programma dat je stagebedrijf schrijft.	
	- Kijk naar je toolset (IDE, testomgeving e.d.), wat werkt niet zo prettig? Hoe kan je het verbeteren?	
	- Onderzoek op het internet of er andere manieren zijn om je werkomgeving in te richten.	
	- Noteer hoeveel tijd je per dag of per week direct aan code werkt. Kan je zoveel aan code werken als je wil? Als dat niet kan, hoe komt dat?	
	- Beschrijf de voordelen en nadelen van de software-ontwikkelmethode die je stagebedrijf gebruikt.	
	<b>Test software</b>	
	- Test een programma of onderdeel van een programma dat je zelf geschreven hebt. Leg vast waarom je voor de testmethode gekozen hebt.	
	- Test een programma of onderdeel van een programma dat een collega geschreven heeft. Bespreek het resultaat met je collega.	
	- Ontwerp een test. Waar moet de tester op letten? Laat deze test uitvoeren door een collega Bespreek het resultaat en de test die je gemaakt hebt met je collega.	
	- Kijk binnen het stagebedrijf hoe geschreven code getest wordt.	
	- Onderzoek hoe je de resultaten van een test van het stagebedrijf moet vastleggen .	
	- Zoek een test die het bedrijf nu handmatig uitvoert. Onderzoek of je deze kan automatiseren.	

	- Test een website met een HTML validator.	
	- Ontwerp een stresstest voor een programma van je stagebedrijf.	
	<b><i>Doet verbetervoorstellen voor de software</i></b>	
	- Kijk naar de software die je stagebedrijf nu ontwikkelt. Waar denk je dat het beter kan?	
	- Zoek de wensen van de klant voor een programma. Is het programma helemaal wat de klant wil?	
	- Onderzoek of er onderdelen van het programma zijn waar de klant nu ontevreden over is.	
	- Zoek een punt waar de software verbeterd kan worden. Onderzoek of bedenk waarom je stagebedrijf dat niet zou doen.	
<b><u>B1K2: Werkt in een ontwikkelteam</u></b>	<b><i>Voert overleg</i></b>	
	- Doe mee aan een werkoverleg.	
	- Bedenk een overlegpunt voor een werkoverleg. Werk dit uit en zorg dat jullie dit tijdens het overleg bespreken.	
	- Maak een verslag van een stand-up meeting, sprint review of sprint retrospective.	
	<b><i>Presenteert het opgeleverde werk</i></b>	
	- Maak een presentatie over de code die je geschreven hebt en presenteer deze aan je collega's.	
	- Maak voor volgende stagiairs een document met de zaken die je in het begin geleerd hebt	
	Wat moeten ze weten voor ze beginnen met het schrijven van code?	
	<b><i>Reflecteert op het werk</i></b>	
	- Bekijk een onderdeel of programma dat je zelf geschreven hebt voor je op stage ging. Wat zou je nu anders doen?	
	- Kijk naar de planning die je voor een opdracht die nu af is, gemaakt of gekregen hebt	
	Klopt de planning met de werkelijkheid? Wat kostte meer en wat kostte minder tijd?	
	- Kies een onderdeel van je stagewerk waarvan je zelf vindt dat je het nog niet zo goed kan. Vraag een collega hoe je dit kan verbeteren.	