

Vak: Project Software Engineering

credits: 4

Vakcode	ITVB17SE1	Werkvormen	Projectonderwijs
Naam	Project Software Engineering	Toetsen	Project Software Engineering - Overige toetsing
Studiejaar	2019-2020		
ECTS credits	4		
Taal	Nederlands		
Coördinator	B.L. Heijne		

Leeruitkomsten

De student leert requirements te verzamelen door het doen van interviews en MoSCoW analyse.

De student past UML toe bij het ontwerp van een complex software product.

De student leert een groter software product maken waarin complexe algoritmen en speltheorie gebruikt worden.

De student past gevorderde software engineering concepten toe, zoals: design patterns, multi-threading en netwerkcommunicatie. De student reflecteert op zijn eigen acties door zijn sterke en te verbeteren punten te benoemen en aan te geven hoe hij hierin de toekomst aan gaat werken.

De student verdiept zich in de theorie van het Kernkwadrant van organisatiedeskundige Daniel Ofman. Hij maakt zijn eigen kernkwadrant in. Hierdoor verwerft hij inzicht in zijn kwaliteit, valkuil, uitdaging en allergie.

Inhoud

In dit project programmeren studenten in groepsverband een multi-player bordspel. Bij dit spel speelt kunstmatige intelligentie (AI) een belangrijke rol.

De gevolgde methodiek is SCRUM/XP, waarbij de groepen elke week een sprint-demo aan de desbetreffende docenten geven.

Aan het einde van het project spelen alle projectgroepen een toernooi tegen elkaar om te bepalen welke groep de beste AI heeft geïmplementeerd.

Binnen het vak staat naast de technische inhoud de samenwerking van de studenten en het reflecteren op zijn/haar sterke en zwakke kanten centraal. Hierin spelen kernkwadranten en mondelinge vaardigheden, zoals dialogen, interviews en onderhandeling een rol.

Opgenomen in opleiding(en)

HBO-ICT, Major Software Engineering

School(s)

Instituut voor Communicatie, Media & IT

share your talent. move the world.