

Studiewijzer H4 Informatica periode 5 2023-2024 (let op keuzedeel)

Week	Datum	Leerdoelen	Tijdens de les	Huiswerk	Diversen	Bijzonderheden
20	13-17 mei		P: User Experience H1 en 2	P: User Experience H1 en 2 Inleveropdracht		Wo-Vr: 3 daagse H4
21	20-24 mei		P: User Experience H3 en 4	P: User Experience H3 en 4 Inleveropdracht	Deadline PO Uno	Ma: tweede pinksterdag
22	27-31 mei		P: User Experience H3 en 4	P: User Experience H3 en 4 Inleveropdracht		
23	3-7 jun		P: User Experience H5 en 6	P: User Experience H5 en 6 Inleveropdracht		
24	10-14 jun		P: User Experience H5 en 6	P: User Experience H5 en 6 Inleveropdracht		Di: 50-minutenrooster
25	17-21 jun		P: User Experience H7	P: User Experience H7 Inleveropdracht		
26	24-28 jun		Proeftoets	Inleveropdracht		
27	1-5 jul	Toetsweek P: User Experience				
28	8-12 jul	Di: inhaaldag Woe: inhaaldag Do: boeken inleveren Vr: herkansing				
29	15-19 jul	Vrij				
30	20 jul-30 aug	Zomervakantie				

Leerdoelen

Nr.	Onderdeel	Leerdoel	Dit gaat nog niet zo goed	Dit lukt bijna	Dit kan ik
1	User experience	De leerling kan benoemen hoe UX is ontstaan en hoe het ontwikkeld is door de jaren heen.			
2		De leerling kan benoemen wat gamificatie is en kan voorbeelden geven van gamificatie.			
3		De leerling kan de ISO-definitie en het doel van UX benoemen.			
4		De leerling kan de drie aspecten van het UX-model van Hassenzahl & Tractinsky beschrijven.			
5		De leerling kan aan de hand van verschillende voorbeelden de drie aspecten uit het gebruikte model toepassen.			
6		De leerling kan de tien regels voor User Interface Design beschrijven en kan deze toepassen in de design- & prototypefase.			
7		De leerling kan de verschillende fases van de UX-cyclus benoemen en de rol van elke fase.			
8		De leerling weet wat wireframes, mockups en paper prototypes zijn en kan hiervan voorbeelden geven.			
9		De leerling kan verschillende methoden en technieken uit de analysefase benoemen en toepassen.			
10		De leerling kan de methoden en technieken uit de designfase benoemen en toepassen bij het maken van een ontwerp.			
11		De leerling weet wat user testing is en kan dit beschrijven aan de hand van een voorbeeld.			
12		De leerling kan de methoden en technieken uit de evaluatiefase beschrijven en deze toepassen bij het evalueren van een eigen ontwerp.			
13		De leerling kan op basis van een evaluatie benoemen wat aan het eigen ontwerp verbeterd kan worden op het gebied van UX.			
14		De leerling heeft de design- en prototypefase en de evaluatiefase van de UX-cyclus doorlopen.			
15		De leerling heft ervaring opgedaan met het ontwerpen van een app en het spanningsveld tussen het perspectief van de ontwerper en dat van de beoogde eindgebruikers.			
16		De leerling kan uitleggen waarom het actief betrekken van eindgebruikers tijdens het ontwerp van een app noodzakelijk is voor het bereiken van een goede UX.			
17		De leerling kan een aantal taken van een UX-designer of UX-researcher benoemen en beargumenteren in hoeverre die bij hem/haar passen.			