## **Plan individuele bijdrage groepsdeel**

De beoordeling van projecten bestaat uit een individueel deel en je individuele bijdrage aan het groepsdeel. Op het laatste punt kan een student minpunten of bonuspunten verdienen. In project 4 ga je een plan maken hoe jij van waarde kan zijn in het projectteam zodat je in aanmerking komt voor de bonuspunten. Dit doe je door na te gaan denken over in welke rol jij van toegevoegde waarde kan zijn binnen jouw team. Om hier een goed beeld van te krijgen moet je eerste met je team duidelijk hebben waar de sterke en zwakke punten van jouw team liggen. Vervolgens ga je kijken naar jouw kwaliteiten en jouw valkuilen. Na dit in kaart gebracht te hebben kan je bepalen in welke rol jij het meest van meerwaarde bent binnen het team.

#### Opdracht deel 1:

Maak met je bytegroep een SWOT analyse van je team. Zorg dat je een uitgebreid en duidelijk beeld hebt van de sterke en zwakke punten van je team. Bekijk daarnaast goed wat project 4 inhoudt. Bepaal daarna waar de kansen en de bedreigingen voor je team liggen.

|  |  |
| --- | --- |
| **Strengths** | **Weaknesses** |
| Werken onder (hoge) druk  Elkaar helpen  Present zijn op meetings  Reflecteren  Feedback | Communicatie  Uitstelgedrag  Taken verdelen  Initiatief nemen  Wisselend programmeer niveau |
| **Oppurtunities** | **Threats** |
| Kennis over het onderwerp (Project 3)  De weaknesses aanpakken  Beter leren ontwerpen  Beter leren coderen  Gebruik van GIT | Uitval vrijdag  Deadlines voor andere vakken.  Afwezigheid groepsleden |

#### 

#### Opdracht deel 2:

Maak een SWOT van jezelf m.b.t. project 4. Zorg dat je een duidelijk beeld hebt van hoe jij je kwaliteiten kan inzetten in het project.

|  |  |
| --- | --- |
| **Strengths** | **Weaknesses** |
| Wiskunde  Doorzettingsvermogen  Sociaal  Onderzoekend  Precies werken | Ideeën laten horen  Afwachtend  Niet zo’n hoog programmeer niveau |
| **Oppurtunities** | **Threats** |
| Beter leren programmeren  Gebruik maken van GIT  Weaknesses aanpakken en verbeteren | Er zijn ook nog andere vakken en project eist altijd nogal veel aandacht op  Afwezigheid groepsleden |

#### 

#### Opdracht deel 3:

Nu je in kaart hebt gebracht waar de sterke en zwakke kanten van je projectteam liggen en waar jouw sterke en zwakke kanten liggen is het nu zaak om deze twee SWOTS naast elkaar te houden en te bepalen welke rol jij het beste kunt aannemen in het team. Hieronder staan een aantal rollen beschreven ter inspiratie. Mocht jij een invulling van een bepaalde rol net anders zien of mocht je een hele andere rol nuttig vinden in je team dan ben je daar vrij in.

**De kwaliteitsbewaker** heeft een leidende rol in het opstellen van de kwaliteitseisen en houdt in de gaten of hieraan wordt voldaan. De kwaliteitsbewaker houdt de kwaliteit van alle onderdelen (dus zowel van het product als de documentatie) in de gaten.

**De designer** zorgt ervoor dat het product aantrekkelijk is voor de gebruiker (zowel functioneel als esthetisch).

Beschrijf welke rol/rollen jij gaat aannemen, waarom deze rol van toegevoegde waarde gaat zijn en waarom jouw team behoefte heeft aan deze rol. Beschrijf zo concreet mogelijk (gekoppeld aan project 4) wat jij gaat doen om invulling te geven aan deze rol.

**Beschrijving:**

Ik denk dat ik wel geschikt ben voor de rol als designer omdat ik zelf ook altijd wel precies werk en graag wil dat iets er netjes uit ziet en functioneel is. Ook blijf ik net zo lang doorgaan totdat het dat ook uiteindelijk is. Dat is ook handig in een groep omdat het product er ook goed verzorgt uit moet zien voor het bedrijf waar je deze opdracht voor doet. Ook denk ik dat ik wel geschikt ben voor de rol als kwaliteitsbewaker. Dit heeft ook wel een beetje met de rol als designer te maken. Een product moet er goed uit zien maar het moet natuurlijk ook van kwaliteit zijn. Omdat ik precies werk past dit ook goed bij deze rol.