

Intervisie 2: Leerdoelen (kern)kwaliteiten

(als voorbereiding op het planningsgesprek van WPL3)

In Werkplekieren 1 en 2 heb je je startportfolio ontwikkeld waar je meer zicht kreeg op je sterke punten en je groeipunten. Vertrekkende vanuit deze persoonlijke beginanalyse ga je een persoonlijk leertraject uitstippelen. Je gaat meer specifiek bepalen welke bekommernissen, leervragen en leernoden je hebt op dit moment. Je geeft bovendien aan welke acties je hiervoor gaat nemen.

Concreet betekent dit dat je in je Persoonlijk Ontwikkelingsplan (POP) minstens 3 leerdoelen uitschrijft en er de nodige acties/leerwegen aan koppelt. Uitgaande van je persoonlijke leerervaringen, feedback en overleg op de werkplek met je werkplekcoach en PXL-coach, vul je waar nodig dit POP tussentijds aan.

1. Wat zijn mijn kernkwaliteiten en uitdagingen?

KWALITEITEN : (Waar in ik van nature goed ben en waarvoor andere mij waarderen)	VALKUILEN (Wat als ik mijn kwaliteit te goed wil doen, wat is de schaduwkant van die kwaliteit)
• <u>Analytisch</u>	• <u>Gevoelsarm</u>
• <u>Nuchterheid</u>	• <u>Afstandelijkheid</u>
• <u>Flexibiliteit</u>	• <u>Zwabberigheid</u>
ALLERGIEËN (Waar in ben ik niet goed; wat is het tegenovergestelde type van mijn kernkwaliteit)	UITDAGINGEN (Bij je kernkwaliteit hoort een uitdaging, de positief tegenovergestelde kwaliteit van de valkuil)
• <u>Sentimenteel</u>	• <u>Gevoelig</u>
• <u>Zweverigheid</u>	• <u>Meelevendheid</u>
• <u>Dogmatisch</u>	• <u>Standvastigheid</u>

2. Competenties Graduaat Programmeren

ROL ONTWERPER	
OLR1	De gegradueerde bereidt de realisatie van een softwareproject voor .
OLR2	De gegradueerde maakt op basis van de analyse een onderbouwd voorstel voor a) het ontwerp, b) de programmeertaal en c) de methodiek. De gegradueerde stemt het voorstel af met de softwareontwikkelaar, analist en/of projectleider.
ROL PROGRAMMEUR	
OLR3	De gegradueerde realiseert softwareapplicaties en gegevensstructuren. De gegradueerde werkt hierbij planmatig binnen de context van het projectplan, de beschikbare tools en de vooropgestelde methodiek.
OLR4	De gegradueerde is medeverantwoordelijk voor de eigen digitale werkomgeving en draagt bij tot de gedeelde infrastructuur nodig voor het ontwikkelen, testen en in productie brengen van projecten.
OLR5	De gegradueerde programmeert softwaretoepassingen volgens de standaarden en afspraken binnen de organisatie.
OLR6	De gegradueerde gaat in overleg met de softwareontwikkelaar, analist en/of projectleider na of het opgeleverde product onderhoud en/of aanpassingen nodig heeft. De gegradueerde voert het onderhoud en de aanpassingen op een projectmatige manier uit, rekening houdend met eerder gemaakte afspraken.
ROL TESTER	
OLR7	De gegradueerde gaat volgens testscenario's de werking en functionaliteit van de gerealiseerde code na en verbetert deze op basis van feedback van de softwareontwikkelaar, analist, projectleider en/of gebruikers.
ROL COMMUNICATOR / TEAMSPELER	
OLR8	De gegradueerde werkt constructief en actief samen in een multidisciplinair team en participeert actief tijdens overlegmomenten. De gegradueerde zoekt mee naar oplossingen om problemen te vermijden.
OLR9	De gegradueerde communiqueert en rapporteert efficiënt over het geleverde werk, aangepast aan het doelpubliek en gebruikt hiervoor het gepaste Engelstalige vakjargon.
OLR10	De gegradueerde documenteert de zelf ontwikkelde applicaties op een adequate en overzichtelijke manier gebruikmakend van een kennisdatabank en volgens de afspraken binnen de organisatie. De gegradueerde geeft kwalitatieve input voor de gebruikershandleidingen, referentieguides en online hulpbronnen.
ROL LEVENSLANG LERENDE IT-PROFESSIONAL	
OLR11	De gegradueerde onderhoudt zijn deskundigheidsniveau door relevante IT-ontwikkelingen op te volgen.
OLR12	De gegradueerde is zelfkritisch, ontwikkelt de nodige zelfkennis en gebruikt deze om zijn persoonlijke en professionele groei te bevorderen.
OLR13	De gegradueerde handelt deontologisch en houdt rekening met de veiligheids- en privacyrichtlijnen ;

GROEN = X-FACTOR

Situeer jezelf binnen bovenstaande rollen. Waar sta je momenteel?,

- **Wat lukt al goed?**
- **Wat lukt minder en waar wil je nog in groeien?**

ONTWERPER	<p>Goed: Ik vind intuïtiviteit van bijvoorbeeld een UI belangrijk en kan het ook redelijk goed implementeren geloof ik</p> <p>Slecht: Ik heb geen goed oog voor algemene styling en het aantrekkelijk maken van visuele componenten.</p>
PROGRAMMEUR	<p>Goed: Ik kan redelijk goed informatie opzoeken in implementeren in mijn code.</p> <p>Slecht: Ik heb te vaak hulp nodig van Robin</p>
TESTER	<p>Goed: Ik denk dat ik redelijk goed ben in de edge-cases vinden en bedenken van code.</p> <p>Slecht: Vaak programmeer ik liever door dan mijn code te testen</p>
COMMUNICATOR / TEAMSPELER	<p>Goed: Ik help graag mensen verder met hun problemen, zeker aangezien dit mijzelf vaak ook helpt.</p> <p>Slecht: Ik probeer het te vaak zelf op te lossen met bv. Google in plaats van het direct te vragen</p>
LEVENSLANG LERENDE PROFESSIONAL	<p>Goed: Ik ben leergierig en wordt graag beter in mijn technische skills.</p> <p>Slecht: Ik ben minder leergierig om soft skills bij te leren</p>

3. Persoonlijk ontwikkelingsplan

Welk leerpunt neem je mee en hoe pak je dit aan?

- Leerweg: Waar kan je nog aan werken?
- Actie: Hoe pak je dit aan? Maak een concreet plan: wat ga je doen, wanneer en hoe.

LEERDOEL 1:

LEERWEGEN/ACTIES:

- Leerweg: Samenwerken in een professioneel team.
- Actie: Dit doe ik door samen te werken in een professioneel team, en ervaring op te doen.

LEERDOEL 2:

LEERWEGEN/ACTIES:

- Leerweg: Functionele mobile apps die onder andere de hardware van mobiele telefonen implementeert
- Actie: Dit doe ik door een app te maken die deze hardware gebruikt.
- Kennis om dit maken kan ik opdoen door documentatie te lezen, vragen te stellen aan collega's of bestaande code die dit implementeert te gebruiken.

LEERDOEL 3:

LEERWEGEN/ACTIES:

- Leerweg: Mij inwerken in een nieuwe architectuur en conventie.
- Actie: Een manier om dit te doen is door simpele applicaties of schermen te maken die al sterk gelijken op software die voordien is gemaakt. Je kan een beetje afkijken en leren uit voorgeschreven code