

Intervisie 2: Leerdoelen werkkwaliteiten

DEEL 1 – Kernkwaliteiten en uitdagingen

<p>KWALITEITEN: (Waarin ik goed ben en waarvoor andere mij waarderen)</p> <ul style="list-style-type: none"> *Humor want ik maak graag grapjes en die worden vaak wel geapprecieerd. *Bescheidenheid want ik pak niet graag uit met wat ik heb of kan. *Vriendelijkheid want ik probeer altijd naar iedereen even vriendelijk te zijn en iedereen gelijk te behandelen. *Initiatief nemend want doordat ik niet graag stilzit zoek ik dingen om te doen. 	<p>VALKUILEN: (Waarop moet ik letten, wat doe ik beter niet)</p> <ul style="list-style-type: none"> *Te stil zijn: soms slik ik mijn gedachten in omdat ik denk dat ze niet goed genoeg zijn. *Te diep ingaan op details. Dit kost te veel tijd en heeft niet altijd evenveel nut. *Proberen iedereen tevreden te houden. Soms moet ik keuzes maken en kan ik niet voor iedereen goed doen. *Uitstelgedrag. Nu minder doordat ik nu to-do-lijstjes maak maar vroeger was ik een enorme uitsteller. Nu nog steeds een beetje.
<p>ALLERGIEEN: (Waarin ben ik niet goed en waarom waarderen anderen mij niet)</p> <ul style="list-style-type: none"> *Soms handel ik op impulsieve gedachten. *Ik ben koppig en wordt soms geërgerd als ik het niet eens ben met iets of iemand of als iets na meerdere pogingen niet lukt. *Omgaan met ongemakkelijke of onwennige situaties. *Georganiseerd en gestructureerd werken. 	<p>UITDAGINGEN: (Wat mis ik in mezelf en bewonder ik in anderen)</p> <ul style="list-style-type: none"> *Empathie: ik kan moeilijk met emoties om. *Creativiteit: de gift om uit het niets met de zotste ideeën te komen en deze uit te kunnen werken. *Toewijding: soms ben ik nogal snel tevreden over mezelf. *Mening geven in een groep. Ik ben hier te introvert voor.

DEEL 2 - Doelstellingen en rollen Werkpleklers 3

ROL 1 – Creatieve vormgever
<ul style="list-style-type: none"> • De student kan de vraag van de klant interpreteren en de gevraagde specificaties inventariseren om de opdracht te realiseren. • De student kan een betekenisvolle en aangename gebruikerservaring ontwerpen, en deze voorstellen aan de opdrachtgever. • De student kan een adequate tool selecteren en digitale assets creëren en bewerken.
ROL 2 – Front-end ontwikkelaar
<ul style="list-style-type: none"> • De student kan front-end toepassingen creëren volgens de specificaties van de opdrachtgever. • De student kan op basis van specificaties de juiste methode selecteren om data op te vragen en om te zetten naar het gepaste formaat. • De student kan in een front-end toepassing data integreren. • De student kan methodes toepassen om correcte en gebruiksvriendelijke front-end toepassingen te ontwikkelen. • De student kan front-end toepassingen testen op verschillende platformen en verbeteringen aanbrengen. • De student kan een front-end toepassing gebruiksklaar maken en opleveren of publiceren volgens de gepaste procedure.
ROL 3 – Communicator en teamspeler
<ul style="list-style-type: none"> • De student werkt constructief en actief samen in een multidisciplinair team en tijdens overlegmomenten. • De student communiceert en rapporteert volgens de afspraken over het geleverde werk in een multidisciplinair team en met het doelpubliek.
ROL 4 – Levenslang lerende
<ul style="list-style-type: none"> • De student kan nieuwe evoluties in de sector opvolgen. • De student kan kritisch reflecteren op eigen talenten i.f.v. de rollen. • De student realiseert volgens de veiligheids- en privacyrichtlijnen front-end toepassingen.

Situeer jezelf binnen bovenstaande rollen en doelstellingen.

- *Waar sta je momenteel?*
- *Wat lukt al goed?*
- *Wat lukt minder?*

CREATIEVE VORMGEVER	Ik geloof erin dat ik binnen het concept van een klant met creatieve ideeën kan komen mits ik ergens inspiratie kan halen (al is het in het achtergrondverhaal van de klant). Ik vind het moeilijk om zelf met creatieve concepten te komen zonder enige vorm van inspiratie. In de opleiding digitale vormgeving hebben we met verschillende tools leren werken om digitaal creatieve projecten uit te werken dus ik geloof dat ik over voldoende know-how beschik om dit correct te doen.
FRONT-END ONTWIKKELAAR	Ik heb nu het gevoel dat ik beter ben aan het worden in front-end development dan in het design gedeelte van de opleiding. Langs de andere kant vind ik het design gedeelte leuker en stimuleert mij dat meer om bij te leren. Buiten wat we leren in de les heb ik dus niet veel kennis over front-end development en heb ik ook niet heel veel motivatie om erover bij te leren.
COMMUNICATOR / TEAMSPELER	Transparantie binnen een team is voor mij heel belangrijk. Dat heb ik vooral geleerd tijdens mijn jaren bij de Chiro. Als anderen niet weten wat je doet gebeurt er dubbel werk of gebeuren er bepaalde dingen niet en dat is niet efficiënt.
LEVENSLANG LERENDE	Als het mij nuttig lijkt om iets bij te leren zal ik daar ook 100% voor gaan. Ik check regelmatig het nieuws maar ik zoek niet specifiek naar dingen binnen de sector. Ik besef wel dat ik dit misschien meer moet doen. Ik geloof erin dat ik mijn eigen kunnen en weten vrij goed kan inschatten en ik ben ook niet bang om toe te geven wanneer ik iets niet kan of niet weet.

DEEL 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: Creatieve ontwikkeling

- Regelmatig feedback vragen over wat ik maak.
- Inspiratie opzoeken (pinterest, google, sociale media)
- Eigen projecten maken buiten de stage. Hier ook brainstormoefeningen op doen.

LEERDOEL 2:

LEERWEGEN/ACTIES: Mee zijn met vernieuwing en ontwikkelingen.

- Regelmatig opzoeken of er nieuwe doorbraken zijn
- abonneren op nieuwsbrieven over dit soort onderwerpen.
- Op zoek gaan naar specifieke platformen of misschien zelfs beurzen waar ik naartoe kan.

LEERDOEL 3:

LEERWEGEN/ACTIES: georganiseerd en gestructureerd werken

- Proberen planningen zo goed mogelijk op te volgen.
- Taken één voor één afwerken i.p.v. met verschillende taken tegelijk bezig te zijn.
- Werkinstructies maken.